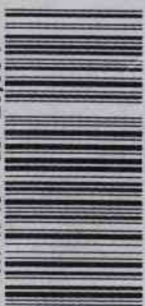
Premier mensuel des Jeux Fantastiques

GRAAL

Star Wars - AD&D

ISSN : 0988 7997



NOUVELLE FORMULE

CROC: "Je suis un auteur libre!"

LYDIA la Rousse

EDITOS



Et bien voilà, c'est fait ! Après 24 numéros et 4 hors-série, soit plus de 2000 pages d'informations, un gentil génie vient de polymorpher votre magazine préféré, répondant ainsi aux souhaits de la plupart d'entre vous.

Plus de couleurs, une présentation moderne et agréable, une information particulièrement complète et rapide, un style bien plus percutant, un rédactionnel qui intrigue et laisse une place encore plus grande au jeu et aux joueurs ainsi qu'à la vie des clubs; voilà le nouveau GRAAL que nous appelions tous de nos vœux, magazine moderne en permanente innovation.



Pour réussir ce challenge, qui est maintenant le nôtre, nous n'avons pas hésité à renforcer notre équipe des noms les plus prestigieux. Aussi souhaitons-nous bienvenue à notre nouveau rédacteur en chef : Xavier JACUS que beaucoup d'entre vous connaissent déjà sous les traits du Noir Solitaire mais qui est aussi fondateur des Semaines de l'Hexagone, administrateur du serveur Akela, n°1 Français de wargames, rédacteur en chef du Journal du Stratège; autre rédacteur en chef que nous accueillons avec enthousiasme, il s'agit de Frédéric BLAYO qui a lancé Tatou, le magazine d'Oriflam et qui désormais s'occupera de toute notre partie «News»; bienvenue à Denis GERFAUD, auteur de l'incomparable «Rêve de Dragon» et rédacteur en chef des «Miroirs des Terres Médianes», il vous fera partager dorénavant ses visions légendaires. Bienvenue également à Jean-Charles RODRIGUEZ, ex-maquettiste du regretté «Chroniques d'Outre Monde» (le vrai) qui donnera la touche finale à nos articles en y apportant la note artistique. Bienvenue bien sûr, à tous les autres collaborateurs, anciens ou nouveaux qui nous rejoignent et qui nombreux chaque mois contribueront à vous faire partager leur passion pour le jeu de simulation.





Enfin, parce que ce magazine est avant tout le vôtre, bienvenue à vous, lecteur, que nous espérons combler.

D.J.

A tous bonjour. Et bien oui, GRAAL change, GRAAL dérange, notre revue fait peau neuve, va de l'avant, et ce n'est pas un lieu commun comme vous allez pouvoir en juger.

Nous sommes en effet déterminés à aller traquer le jeu partout où il se trouve et pas seulement autour des tables de jeu de rôles traditionnelles.

Fini le jeu aseptisé, bon chic bon genre, aussi pour commencer dans ce nouvel esprit, voilà une interview de Croc où l'on découvre la vraie personnalité de cet extraordinaire auteur, interview non expurgée comme il se doit, histoire de vous mettre dans le ton.

Vous allez découvrir notre héroïne préférée, Lydia la Rousse, qui a rapidement changé de joyeuse manière nos habituelles et dures soirées rédactoriales...

Habilement conseillés par Lydia justement, nos rédacteurs / reporters ont été vivre le jeu dans les Grandeurs-Nature. Vous trouverez aussi dans ce numéro un dossier sur les mercenaires..., dans le jeu de rôle bien sûr !

Nous avons également enquêté du coté des "nitels", vous verrez qu'il y a moyen d'utiliser cet outil pour toute sorte d'animation particulièrement interactive. Ça bouge, ça court, l'univers du jeu est en expansion constante, la preuve, nous avons réussi à nous cabler avec la toute nouvelle et excellente rubrique Canal TV-GRAAL présentée par un jeune et talentueux animateur : Dian CALLISTO.

Je ne peux conclure sans vous signaler l'arrivée en force de "celui qui fait réver les dragons" avec une nouvelle rubrique : Légendes; voici donc Denis GERFAUD.

Je vous donne, dès à présent, rendez-vous déjà au numéro 26, où ça dérangera encore plus pour rêver plus et plus loin.

X.J.

CAR WARS®

LE JEU DES COMBATS MOTORISES



Produit sous licence Steve Jackson Games

SOMMAIRE



Pour ce premier numéro nouvelle formule de GRAAL, il nous fallait une couverture novatrice, aux frontières des sentiers de l'imaginaire. C'est chose faite avouez-le ; il faut peu d'effort d'imagination pour se retrouver partageant l'aventure au coté de la belle Lydia, prêt à affronter le souffle du dragon ou à subir les facéties du lutin. Héroïne et aventurière, c'est désormais chaque mois que vous retrouverez **Lydia la rousse**, délicieusement croquée par le talentueux Jean Luc Salva, vous partagerez avec elle les situations les plus fantasques et les plus fantastiques.

Cette couverture est l'œuvre de **Verlhac-Enjalbert** et résulte d'un procédé artistique nouveau, alliant photographie et dessin. Nous les remercions de nous en avoir accordé la primeur.









GRAAL, premier mensuel des jeux fantastiques. n°25 - Mai 1990 • Publié par Socomer *Editions*, S.A.R.L. au capital de 50.000 F, 35, rue Simart, 75018 Paris • Directeur de la publication : Alain Richard • Directeur adjoint : Didier Jacobée • Rédaction : GRAAL, 1, rue du Parc, 93130 Noisy le Sec - Tél. : 48 43 72 81 - Fax : 48 43 80 68 • Rédacteur en chef : C. et X. Jacus • Rédacteur en chef-adjoint : Alexis Lang • Responsable "NEWS" : Frédéric Blayo • Conception graphique et maquette : Jean-Charles Rodriguez • Couverture : Verlhac-Enjalbert • Photos : Stéphane Hanotin • Collaborateurs : Vincent Achard, Pierre Bruno, Arnaud Dalhem, Dominique Daneluzzi, Morgane Feroyd, Denis Gerfaud, Sylvie Hanotin, Fabrice Lamidey, Frédéric Leygonie, Didier Monin, Murphy, Francis Pacherie, Poly & Stirène, Runette, David Sicé. • Illustrateurs : Jean-Yves Decottignies, Olivier Frot, Olivier Massebeuf, Jean-Luc Salo, Franck Tassito, ToTo's brothers Company, Valo • Publicité : au journal • Conception et réalisation : Euro*Média* , 102, Av. des Champs Elysées, 75008 Paris, Tél. : 42 55 81 81 Fax : 42 23 79 33 • Photocomposition : Bifrost, Bayeux et Delta Print Services, Paris - Photogravure : EFA, Paris et Ph. des plantes, Paris • Impression : Berger-Levrault, Toul • Distribution : NMPP • Dépôt légal : Mai 1990 - Commission paritaire : 69630 •

Nous remercions l'Ecran Fantastique pour les photographies du dossier-mercenaire et de Car Wars .

In Nomine Satanis



Le jeu aux pieds fourchus!

un jeu par
CROC

CROC : ANGE OU DEMON ?



Graal: In Nomine Satanis, ta dernière création est loin d'être innocente alors, I.N.S., c'est quoi ?

Croc: C'est un coup de gueule, pour le plaisir de choquer, lis la bible, c'est pas un message de paix, mais de guerre. Tant pis pour les connards qui n'ont pas aimé mon jeu. De toute manières, les autres ont le sens de l'humour, alors, pas de problème. Mais mon jeu n'est pas simplement fait pour le plaisir de provoquer, c'est un bon jeu ! Il fait plaisir à beaucoup de joueurs qui me le disent et moi, ça me plait de faire plaisir, ça me fait du bien aux tripes.

C'est vrai qu'il est dur mon jeu, et encore, j'ai des blocages moraux. Seulement, je bosse avec un mec qui n'en a pas, alors ça saigne. Ce qui est chiant, c'est que personne ou presque ne censure le Jeu. C'est Croc qui l'a fait, alors... Tout au plus, on s'amuse à censurer mes scénarios, comme à l'Aquaboulevard. Il n'y a qu'avec ces cons d'intégristes qu'il faut faire gaffe. Quand tu vois le cinéma de Paris qui a sauté, trois blessés graves, les mecs récoltent six mois avec sursis, il y a du boulot à faire... Ça me donne du courage pour la suite.

Il y a des règles à la télévision pour ne pas dire de mal des religions. Mais, la définition des religions, c'est quoi ? Et pourquoi pas des messes noires si j'avais envie d'en voir ? Parceque c'est une religion axée sur le mal ? Le Bien, le Mal, on peut en discuter longtemps... c'est quoi... enfin, pas envie d'entrer dans ce genre de débat. Il faut être tolérant, il y a les messes du dimanche matin, que tout le monde doit supporter alors moi, je veux mon Hard Rock du dimanche soir.

Graal : Pourquoi à ton avis ce scénario a-t-il été censuré ?

Croc : J'étais sûr qu'il le serait, mais le plus dur, c'est que dans l'histoire : "un camion qui transportait une tonne de drogue," on me censure les exactions décrites en chemin mais pas du tout le fait de faire jouer des salauds qui trafiquent de la drogue. Et le pire, c'est que mon jeu n'est pas unique, dans d'autres, on massacre bien des monstres sous prétexte qu'ils ne sont pas pareils à toi, qu'ils n'ont pas la même peau que la tienne, faut les soulager du poids de la vie, ces pôvres bêtes !

Graal : D'où te viennent les idées de départ de tes jeux ?

Croc : De flash de films ou de romans, d'ambiances que j'ai bien aimées. Des moments forts que j'ai envie de retrouver, de pouvoir faire revivre. C'est à cause de SUBWAY par exemple, que j'ai adoré, que j'ai fait des règles pour jouer dans le métro.

Graal : Comment, toi, joues-tu a tes jeux ?

Croc : J'y joue bien sûr, mais je les maîtrise plutôt, parce que sinon mon perso, lorsqu'il est en difficulté et qu'il se plante, je me rends compte d'une faiblesse dans les règles et j'ai envie de faire des additifs pour gérer cette situation, propre en fait à un personnage, et on n'en sort plus des précisions et compléments de règles. En plus, tu as ce crapaud de M.J dès qu'il a des problèmes, il se tourne vers Dieu, Moi, il n'arrête pas de s'excuser et on s'en sort plus non plus.

Graal : Et les "lectures" particulières de certains joueurs face à tes jeux ?

Croc : Le joueur qui fait évoluer ou change l'esprit de mon jeu, qu'il ne vienne pas me gonfler avec des débats philosophiques sur l'esprit du jeu. Moi je le laisse faire ce qu'il veut, déjà qu'il a payé pour, c'est pas mal.

Graal : Le personnage, le look Croc, c'est qui, c'est quoi ?

Croc : Il est construit sur un principe violence que je n'ai pas. Je n'ai jamais cogné sur personne, mais c'est bien pratique. Si je rentre à l'Oeuf Cube et qu'un mec dise du mal d'un de mes jeux, je le regarde et lui dis "Barre-toi !", et il se barre. C'est ça le mieux, tu crois que les autres auteurs peuvent se le permettre ? Une voix, un look, on a du pouvoir sur les gens, j'aime bien ; Bitume a été lancé sur ce look, I.N.S. suit. Il n'y a qu'avec mes parents que ça ne marche pas, mais avec eux, c'est pas le look que j'ai qui est important, c'est qu'ils soient fiers de moi, et c'est le cas.

Graal : Croc, n'est pourtant pas le nom qu'ils t'ont donné.

Croc : L'avant Croc n'existe plus. Mes parents sont fiers de voir le Croc d'aujourd'hui, c'est cela qui compte.

Graal : Tes futurs enfants, toi, quelle genre d'éducation leur donneras-tu ?

Croc : Il faut des règles pour s'en affranchir. C'est cela qui a de la valeur. Si on n'a pas de tabous, il n'y a pas de gloire à faire ce que l'on veut librement. J'ai pas encore vraiment réfléchi, mais ça me fout en l'air de voir des petits diables dès cinq ans.

Graal : Des petits diables?

Croc : Oui, les momes qui n'ouvrent pas la porte aux dames ou qui se lèvent de table sans rien demander. Il faut leur permettre de devenir libres, de faire ce qui leur plaira plus tard, en connaissance de cause, de croire à leur choix mais pour ça faut qu'il y ait une éducation au départ ; si y'a RIEN, c'est pas la liberté... Je ne suis pas non plus pour les études longues pour rien, le genre de mec qui te dit je suis en mat'sup', je ne sais toujours pas ce que je veux faire mais moi, je débuterai à 15000 Fr. Si tu crois vraiment à ce que tu veux, que tu sortes tes tripes, tu y arrives, regarde moi, faut y croire.

Graal : Et pour cela, refuser tous les interdits ?

Croc : Non, j'ai confiance dans les lois, elles sont là pour quelque chose. Si le panneau dit 50km/h, je roule à 50km/h, plus cela doit être dangereux. Tiens, un exemple con, les parcmètres, si je ne mets rien dedans et que j'ai une prune, et bien je la paye. J'ai joué, j'ai perdu, je paye. Par contre, la justice, là non ! Nulle ! Heureusement je n'ai jamais eu affaire à elle. Bref, tant qu'il n'y aura pas de lois débiles sur la façon de s'habiller, je respecte.

Graal : Que penses-tu des autres jeux français sur le marché à l'heure actuelle ?

Croc : Dans les créations françaises, il y a une âme que l'on ne retrouve pas dans plein d'autres jeux.

Graal : Comme "Rêves de Dragon", "Hurlement", "Animonde" ou "In Nomine Satanis" ?

Croc : Oui, par exemple, mais je n'aime pas mettre ces jeux en concurrence avec les miens. J'ai découvert Denis Gerfaud, c'est un type bien (note que je m'en doutais déjà). Chacun y met ses tripes mais on s'aime pas plus que cela, on n'a pas à se faire de politesses. C'est le genre de questions qui m'emmerdent. Je n'ai plus le temps de me fâcher avec les gens, je n'en ai déjà pas assez pour les gens que j'aime.

Graal : Comment Croc travaille-t-il ?

Croc : Je ne fais jamais "pour" ou "sur commande". C'est dedans et ça sort. Il y a bien quelques petites concessions pour bouffer, comme certains mots que je ne dois pas prononcer (dixit mes employeurs), qui me sont interdits, mais hormis cela je suis libre, dans mon boulot comme dans ma vie. Si ça fait du bien de toucher un peu de fric de mes créations, je ne suis pas pour autant au pourcentage, je ne veux pas. Les traductions, c'est peut-être .pour vivre mais si je n'aimais par Car Wars, je ne pourrais pas les faire. Je travaille pour la gloire. Ceux qui m'embauchent sont contents, et bien tant mieux, mais si j'ai envie un jour de me casser, tant pis, je me casserais. Je ne leur dois rien. Je veux vivre, me faire plaisir, ne pas faire de honte aux gens que j'aime. Ca me coûte huit heures par jour de ma vie, c'est dur, je n'ai même pas le temps de dépenser mon fric, mais je suis LIBRE.



Raconte moi Croc...

Dis, Mam'Runette, c'est vrai que tu as rencontré Croc'Mitaine ?

Non, les enfants, j'ai rencontré Croc le Monsieur !

Dis, Mam'Runette, t'as eu peur ?

Oui, les enfants, j'étais très impressionnée. Barbe blonde et cache poussière, estomac rond et cheveux longs, un crâne en chevalière,un autre sur le tee-shirt, j'étais sûr de ne pas en revenir vivante ? Gros mangeur, grand railleur, buveur d'eau, pas plus sucré dans ses propos que dans ses goûts culinaires, le rire franc et le verbe direct, je n'avais oublié qu'une chose, c'est que le gros ours noir cachait un gros nounours tendre.

S'il a le look sauvage, c'est bien parce qu'il n'aime pas la brosse à reluire, s'il a un vocabulaire fleuri, tant pis pour ceux qu'il choque, c'est qu'ils n'y ont rien compris.

Le Croc chaînes et bitume, le Croc pythos et Animonde, le Croc Imper et In Nomine Satanis, c'est toujours le même passionné, qui a des choses à dire, des tripes à sortir. Seulement, ce n'est pas avec des messages bidons ou des débats stériles qu'il nous dit qu'il y a quelque chose qui cloche en ce bas monde. Croc peut tout (ou presque) se permettre, et bien il fonce et nous sort I.N.S. Pied de nez culs bénis et aux hypocrites, tout comme l'etait Bitume aux apeurés des villes ou Animonde aux "je flingue tout ce qui bouge".

Croc aime bien provoquer, et il aurait tort de s'en priver puisque ça marche. Ceux qu'il choque, c'est qu'ils l'ont mérité. C'est son côté "Vous en redemandez, bande de cons, vous n'allez pas être déçus" cela ne vous fait pas penser à quelqu'un ? Croc c'est notre Coluche du hobby, le provocateur comme celui de Tchao Pantin ou des restaux du coeur. Grande gueule et grand cœur, ni moralisteur ni gourou, simplement un mec passionné qui croit à ce qu'il fait et qui le fait parce qu'il aime.

Désolé les parents, pas la peine d'envoyer Croc vers vos mouflets insomniaques, son martinet n'a ni manche, ni lanières. Par contre, il leur apprendra que si on ne peut tirer à balles réelles sur les hypocrites tueurs de rêves, on peut le faire à coups de Hard Rock ou de In Nomine Satanis.



Runette & Noir Solitaire

NOUVEAUTES DU MOIS

HEROQUEST
MB Jeux

Heroquest est un jeu de plateau au thème fantastique, prévu pour deux à cinq joueurs. Sur un plateau représentant les couloirs et les pièces d'un sous-sol de donjon, les joueurs doivent accomplir une "quête" semée d'embûches (monstres, pièges etc). Rien que de très classique, me direz-vous, et pourtant, là où ce jeu se distingue des jeux de plateau traditionnels, là où il innove, c'est précisément dans son optique "jeu de rôle". Je m'explique : outre son **apparence** jeu de rôle, son thème tellement classique qu'il en est devenu un cliché (des aventuriers fouillent un dangereux donjon..), **Heroquest** se joue en plus d'une façon qui **rappelle** le déroulement d'une vraie partie de jeu de rôle. En proposant des règles très simples, une façon de jouer ressemblant à première vue à celle d'un jeu de rôle, et un univers d'héroïc-fantasy (un thème étroitement associé au jeu de rôle), ce jeu **familiarise** son public à l'esprit de ces jeux apparemment compliqués que sont les vrais jeux de rôle. C'est là que réside son principal intérêt.

Les règles sont extrêmement simples et efficaces. Comme dans un vrai jeu de rôle, il y a deux types de joueurs. Les uns auront pour tâche d'accomplir leur mission en se déplaçant sur le plateau de jeu, tandis que le dernier tiendra le rôle du sorcier maléfique Morcar et de son entourage de monstres.

D'autres aspects rappellent le jeu de rôle, par exemple :

- Le joueur qui fait office de "maître de jeu" doit révéler aux autres ce que contient le donjon au fur et à mesure de leur progression. Il doit aussi jouer les monstres et s'occuper des événements aléatoires si il y a lieu. Surtout, il doit **décrire** les pièces et leur contenu aux autres. Il a même un écran pour dissimuler cartes et figurines.
- Les autres joueurs (de un à quatre) ne sont pas identiques. Ils **incarnent** des personnages (un barbare, un elfe, un nain, un enchanteur) aux caractèristiques et aux aptitudes différentes. Chacun de ces personnages a une figurine et une **feuille de personnage** différente.

Le fait que ces personnages soient si différents encourage à les jouer différemment. On chargera avec le barbare, on lancera des sorts et on restera prudemment à couvert avec l'enchanteur etc. Le fait qu'il y ait des cartes de sorts amène les joueurs à les mémoriser pour mieux les utiliser.

- Contrairement à la majorité des jeux de plateau, une infinité de parties est possible, car il est possible de changer l'emplacement des portes, des pièges, de condamner certaines pièces, etc. 18 "quêtes" sont proposées, et il est facile d'en imaginer d'autres (un plan vierge à photocopier est fourni à cet effet). Les joueurs sont ainsi incités à créer leurs propres scénarios.
- Enfin, s'il a survécu, il est possible de garder son personnage d'une "quête" à l'autre. L'or gagné ou trouvé sert alors à acheter de l'équipement qui rendra son possesseur plus puissant. Grâce à ce biais, les joueurs vont s'attacher à leur personnage.

Le mécanisme des règles est le suivant. Chacun joue tour à tour (les joueurs puis le joueur-"maître", et ainsi de suite). Chaque tour est divisé en une phase de mouvement et une phase de combat, à jouer dans n'importe quel ordre. Les joueurs se déplacent de 2D6 (ou moins), le nombre maximum de cases que les monstres peuvent parcourir est fixé. Les monstres ne sont activés que quand les joueurs les découvrent. Les combats se jouent avec des dés spéciaux, sur lesquels figurent des crânes et deux types de boucliers (un pour la défense des personnages, l'autre pour celle des monstres). Selon la créature ou le personnage, on a un certain nombre de dés à lancer en attaque et en défense (par exemple, le barbare a 3 dés en attaque et 2 en défense ; le zombi 2 dés en attaque et 3 en défense). On attaque, l'adversaire se défend ou non, et c'est au tour du joueur suivant de jouer... Tous les monstres n'ont qu'un point de "corps" donc il suffit de les toucher une fois sans qu'ils réussissent à parer pour s'en débarrasser. A la place de la phase de combat, on peut lancer des sorts (pour l'elfe et l'enchanteur). Si on ne combat pas, on peut demander au joueur-"maître" s'il y a des portes secrètes ou des pièges, ou un trésor à trouver si on fouille. On récupère ainsi des cartes "trésor". Tout cela peut vous sembler vraiment très simple, mais souvenez-vous que ce jeu a été conçu pour des enfants à partir de neuf ans.

Vous pouvez toujours modifier les règles ou en inventer de nouvelles, le système s'y prête tout à fait.

Pour finir, ce jeu est superbement réalisé. Le plateau est très beau, tout comme les nombreuses figurines plastiques et les éléments de décor (moitié carton imprimé, moitié plastique). **Heroquest** a été développé pour MB par Games Workshop, ce qui explique la qualité des figurines en plastique et la présence surprenante de fimirs et de guerriers du chaos. Si vous voulez expliquer simplement à votre famille à quoi ressemble une partie de jeu de rôle, ce jeu est l'instrument idéal.

F.B.





ADVANCED HEROQUEST
Games Workshop

Après avoir développé **Heroquest** pour MB, Games Workshop a décidé d'en sortir une version "avancée", qui est assez différente de la version de base. Le principe est le même, il s'agit toujours d'un jeu de plateau où on se promène dans un donjon pour y accomplir une quête, mais le plateau de jeu n'existe plus. Il est remplacé par des éléments modulables qui sont placés petit à petit. Les joueurs découvrent donc peu à peu les lieux. La "feuille de personnage" et les règles sont un peu plus compliquées, les sorts sont plus nombreux et le joueur-maître a un peu plus de travail que dans Heroquest. Le monde dans lequel les personnages évoluent est identifié avec celui de Warhammer (il y a des points de destin). Les personnages gagnent de l'expérience si on les réutilise, et il est possible de créer son personnage ! Enfin, il est possible de jouer seul. Pour finir, quelques scénarios et des idées de scénario sont inclus. Seules quelques pages sont consacrées au jeu **Heroquest**, avec des règles additionnelles. Sinon le contenu de la boîte est très beau, il y a plein de figurines, etc. Mais le problème d'**Advanced Heroquest**, c'est que cela reste quand même un jeu de plateau qui introduit certains mécanismes de jeu de rôle, mais qui n'est pas un **très bon** jeu de plateau en soi. Pour dire les choses autrement, ça ne présente pas grand intérêt de jouer à ce jeu entre rôlistes confirmés, sinon pour l'essayer.

F.B.

P.S. : Le jeu est vendu avec une traduction française des règles de base, réalisée par Agmat

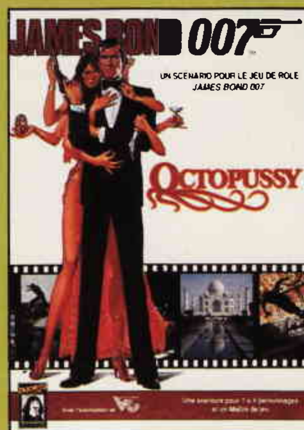
FLUX
Oriflam



Voici un jeu où vous incarnez des magiciens qui se mesurent entre eux pour remporter le titre de maître des sorciers pour l'année suivante. Sur un plateau de jeu en carton mou couvert d'hexagones, vous déplacez des pions hideux. Le but est d'obtenir le plus grand territoire au bout de dix tours de jeu pour gagner. La règle fait trois pages dont une de gags vaseux, on peut y jouer de deux à six joueurs et un D10 est fourni... Sérieusement, on peut se demander ce qui a poussé Oriflam à publier un jeu si médiocre et si mal réalisé. On dirait un jeu des années 70 tellement c'est laid ! A éviter.

F.B.

OCTOPUSSY
Jeux Descartes



Octopussy est un scénario pour James Bond, conçu pour 1 à 4 personnages. Il n'y a pas grand chose à en dire, c'est un bon scénario et la traduction française est très correcte. On déplorera seulement les ignobles illustrations réalisées pour cette édition (celles de Victory Games étaient également laides, mais elles étaient beaucoup moins nombreuses) et la médiocre qualité des aides de jeu (à ce propos, que sont devenues les taches de sang sur le croquis de l'œuf fait par l'agent 009 ?). En ce qui concerne les plans, certains ont été inexplicablement modifiés, comme le palais d'Octopussy ou la salle des ventes de Sotheby's (bien plus grand dans la version originale). D'autres ont été spécialement dessinés pour cette traduction, ce qui est une excellente initiative. On reste tout de même un peu déçu par la présentation finalement très moyenne de ce supplément.

F.B.



ECRAN PARANOIA
Jeux Descartes

Voici un joli écran pour **Paranoia**, avec trois petits scénarios très drôles et le tableau de bord d'un robot U-Bot 416. Cest bien.. Il est seulement dommage que l'écran ne soit pas plus rigide.

F.B.

HORREUR A ARKHAM
Jeux Descartes



Horreur à Arkham est un jeu de plateau où l'action se déroule en 1926 dans la petite ville d'Arkham peu à peu envahie par les créatures du mythe de Cthulhu. Seuls les joueurs peuvent sauver le monde en fermant les portes dimensionnelles qui les amènent. Le seul problème, c'est qu'il faut y arriver avant que ces portes ne soient trop nombreuses (auquel cas, Cthulhu a gagné). Chaque joueur incarne un personnage qui tue des monstres (ou les fuit), visite d'autres dimensions, séjourne souvent à l'asile, achète, gagne ou échange armes, sorts et objets magiques. Les billets représentent Lovecraft, les cartes sont très nombreuses et très drôles à découvrir, le matériel de jeu est d'excellente qualité, et on peut y jouer seul ou jusqu'à huit joueurs. A plusieurs, il est à la fois nécessaire de s'entraider pour survivre et fermer les portes et veiller à être celui qui aura détruit le plus de monstres et de portes pour être déclaré vainqueur à la fin. Une stratégie parfois délicate à mettre en œuvre ! Le seul reproche que je ferai à ce jeu, c'est d'être parfois un peu lourd à gérer (quand il y a 20 monstres à déplacer au début d'un tour de jeu, c'est un peu fastidieux), mais c'est malgré tout un bon jeu. C'est même le jeu idéal pour passer un bon moment en rigolant avec le mythe de Cthulhu, même si ce n'est pas un "grand" jeu.

F.B.

STAR WARS
MATERIEL de CAMPAGNE
Jeux Descartes

Ce supplément contient un très bel écran en quatre volets, hélas très peu rigide et donc à peu près inutilisable, les plans d'un vaisseau, avec son équipage, quelques pions pour le jeu **Guerriers des Etoiles**, et un livret qui explique comment mener une campagne de **Star Wars**, qui propose une idée de campagne avec des synopsis de scénarios dont le premier est développé. Le livret est très didactique et contient plein de conseils pour bien maîtriser et écrire ses propres scénarios. Les synopsis sont corrects. A acheter si vous êtes vraiment un fan ou si vous avez besoin de conseils pour maîtriser ce jeu. Sinon, on peut très bien s'en passer.

F.B.



DEATHWING
Games Workshop

Voici le premier supplément pour **Space Hulk** et il est assez impressionnant. Dans une grosse boîte bien épaisse, vous trouverez un générateur de missions (à l'aide de dix petites cartes vertes, vous générez des portions de sol différentes qui se relient entre elles pour former une infinité de terrains ; ça n'a l'air de rien mais c'est une excellente idée), 20 nouvelles portions de sol, six scénarios et des règles pour les jouer en campagne, de nouvelles armes, et enfin des règles pour jouer tout seul avec un scénario solo. Ah oui, il y a **aussi** 12 figurines supplémentaires (8 genestealers et 4 marines armés jusqu'aux dents). Et si ça ne vous suffit pas, Games Workshop prépare une deuxième extension pour très bientôt...

F.B.



SPACE MARINE
Games Workshop

Space Marine est un jeu de guerre avec figurines dans le monde brutal de **Warhammer 40000**, à l'échelle du 6 mm. Il recrée les guerres fratricides entre les humains fidèles à l'Impérium et ceux qui ont rejoint l'hérésie d'Horus. Bien sûr, les deux camps sont aussi cruels et méchants l'un que l'autre, on est dans le monde de Warhammer 40000 ! Le livret de règles, après une partie historique sur la génèse de ces guerres et un bref rappel du monde et des races diverses, détaille les différentes phases de jeu (pour les blindés et pour l'infanterie), la valeur des unités en points, propose des scénarios standards, des règles avancées, et des conseils pour combiner ce jeu avec **Adeptus Titanicus** (les deux jeux se complètent très bien) pour simuler des batailles encore plus gigantesques et meurtrières. Les règles sont efficaces et s'apprennent rapidement, et comme d'habitude chez Games Workshop, le matériel est superbe (des centaines de figurines, des règles en plastiques, des immeubles en carton, des pions, etc). Si vous ne devenez pas aveugle en tentant de peindre les figurines et si vous aimez les jeux de guerre avec figurines, vous pouvez y aller...

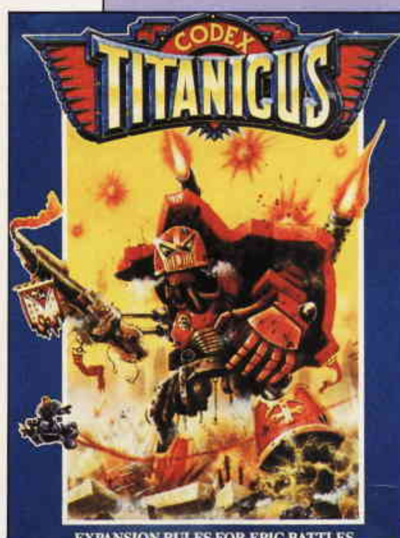
F.B.

GURPS RIVERWORLD
Steve Jackson Games

Attendu avec impatience par les nombreux amateurs de la saga du Monde du Fleuve de Philip José Farmer, ce nouveau supplément pour GURPS ne les décevra pas. Ils y retrouveront l'ambiance si particulière des romans, grâce à une description minutieuse et fidèle des ressuscités, de leurs modes de vie et de leurs technologies. Particulièrement intéressantes sont la chronologie générale s'étendant de 97000 avant J.C. à 120 après la résurrection (divisée en quatre périodes de campagne) et la description complète des principaux personnages rencontrés dans les livres (Cyrano, le fuperbe Fam, Francis Burton, l'immonde Jean sans terre, etc). Les personnages incarnés par les joueurs pourront appartenir à n'importe quelle civilisation terrestre et il est même possible de jouer des Ethiques, qui font l'objet d'un chapitre entier. On trouvera également une section sur les engins maritimes et aériens (esquifs, navires avec leur armement complet, dirigeables, aéroplanes), un petit système de combat de masse assez simple d'emploi, une bibliographie complète et un glossaire fort utile aux non-initiés. Les illustrations sont de bonne qualité et permettent de coller enfin un visage aux héros des cinq volumes de la série. Enfin, le scénario proposé, "Le jour de la résurrection" mettra tout de suite les novices dans l'ambiance. Si leur maître l'autorise, les joueurs pourront réutiliser leurs personnages décédés dans un autre monde (historique ou pseudo-historique, par exemple les mondes de *l'Appel de Cthulhu* ou *Légendes*).

Un bon supplément qui ouvre de nouvelles perspectives et permet de faire vivre aux joueurs des situations nouvelles et pleines de piquant.

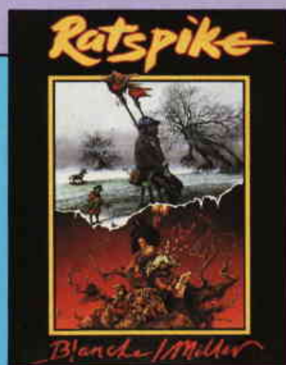
F.L.



CODEX TITANICUS
Games Workshop

Un supplément pour **Space Marine** et **Adeptus Titanicus** qui propose des règles additionnelles sur le combat corps à corps, comment créer ses propres Titans, jouer en campagne, etc. Vous y trouverez aussi un nouveau type de Titan eldar, des machines de guerre orks, beaucoup de pions à découper, des résumés des règles sur carton fort, et un nouveau système pour évaluer les dommages. Pour les fanatiques...

F.B.



RATSPIKE
Games Workshop

Sans aucun rapport avec le jeu de rôle, Ratspike est un livre d'art, un recueil d'illustrations et de peintures de John Blanche et Ian Miller, deux piliers de **White Dwarf**. Les peintures de Miller sont particulièrement superbes et valent le détour. On retrouve ici d'anciennes couvertures de White Dwarf ou de boîtes de jeu, des ébauches, et beaucoup de travaux personnels, souvent très surprenants. Joli.

F.B.

ELDER SECRETS
Avalon Hill

Les Secrets des Races Aînées. Dernier supplèment en date pour RuneQuest, ce supplément se compose de deux livrets. Le premier, **le livre des secrets**, est sans doute le plus superficiel, mais néanmoins celui qui présente le plus d'attrait pour le vétéran de Glorantha. En effet, on y découvre avec joie et stupéfaction des anecdotes géographiques, tétratologiques (c'est-à-dire sur les monstres, petits ignorants), draconiques, géologiques et météorologiques surprenantes (quelques exemples en vrac : l'île flottante, le Juggernaut, la Mère des Monstres et les gentils enseignants draconiques).

Le second volume, beaucoup plus épais, traite en profondeur de trois races anciennes (les Mostali, les Aldryami et les trolls), de leurs trois cultes principaux (Mostal, Aldrya et Kyger Litor) et survole rapidement toutes les autres (des babouins aux Enfants du Vent en passant par les Morocanthes et les Voralans). Rien que pour la troisième édition de RuneQuest, il s'agit de la seconde fois où on nous décrit les trolls, et la troisième où le culte de Kyger Litor est détaillé (aprés l'avoir été dans "les Dieux de Glorantha" et "Troll Gods"). Heureusement, les versions de *Elder Secrets* et de *Troll Gods* sont identiques.

Un mot sur les illustrations. Vous vous souvenez des illustration hideuses de Troll Gods. Eh bien c'etait du grand art à côté de celles-ci. Greg Stafford encourage toutes les personnes mécontentes à écrire à Avalon Hill pour protester dans les termes les plus énergiques afin que la qualité s'améliore (*The Avalon Hill Game Company, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214, USA*).

En résumé, si votre connaisance de Glorantha est déjà importante (en gros, si vous utilisez les suppléments de la seconde édition), *Elder Secrets* ne vous sera d'aucune utilité. En revanche, si vous manquez d'information sur les races aînées, ce supplément est pour vous.

F.L.



TROLL

Troll est une revue espagnole consacrée exclusivement au jeu de rôle. Le n°21 contient des scénarios **Traveller, Cthulhu,** et **D&D**, des articles sur **Alter Ego, Ars Magica**, et sur la dernière grande convention de jeux espagnole, JESIR IV, plus une revue des dernières nouveautés. Si vous lisez l'espagnol, vous pouvez l'essayer.

F.B.

PIRATES
I.C.E.

Outre **Shadow World**, les suppléments pour **Rolemaster** déjà parus sont **Robin Hood** et **Vikings**. Chaque extension détaille un environnement particulier, avec des PNJ, des descriptions, et propose des nouvelles compétences ou propositions de classes. La série dispose aujourd'hui d'un troisième livret, intitulé **Pirates**. La vie des boucaniers y est bien décrite, et certains PNJ, réels ou imaginaires, vous sont proposés. Il y a aussi quelques aventures. Si vous voulez exploiter dans vos scénarios tous les aspects de la boucanerie, ce supplément est pour vous !

D.M.

ELEMENTAL COMPANION
I.C.E.

Le jeu **Rolemaster** disposait déjà de trois "Companions" différents (soit au total plus de 60 classes de personnages). En voici un quatrième, qui s'appelle **Elemental Companion**, et qui est, vous l'aurez deviné, spécialisé dans les élémentalistes. Au total, 22 éléments différents sont proposés, depuis le feu ou la glace jusqu'au néant ou au chaos. Une dizaine de nouvelles classes et races élémentalistes apparaissent. Si l'approche des éléments et de leurs occupants est intéressante, on peut tout de même regretter le flagrant manque d'originalité des classes proposées : il s'agit en fait des classes de base revues à la sauce "élémentale" (on peut être ainsi prêtre élemental, magicien élemental, guerrier élemental, etc). Malgré ce défaut, les liste de sorts proposées, les nouvelles compétences et les créatures (élémentaux, dragons élémentaires, etc) font de ce supplément un bon outil pour manipuler tous les éléments.

D.M.

Notules réalisées par **Frédéric Blayo, Fabrice Lamidey** et **Didier Monin**.

DANS QUELQUES MOIS

En français :

Jeux Descartes annonce pour très bientôt **Les Monstres des Contrées du Rêve**, un recueil comprenant de superbes peintures des monstres qu'on peut y rencontrer. Toujours pour L'Appel de Cthulhu, **Les Œufs de Karlatt** est une campagne de conception française qui débute à notre époque et amènera vos investigateurs dans un autre espace-temps. Nous vous en parlerons dès que possible. Une nouvelle édition des **Aigles** devrait déjà être sortie, tout comme **Pour votre Information**, des règles additionnelles (utiles) et des accessoires (gadget) pour James Bond. En mai devrait sortir un gros scénario pour Warhammer, **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**, et en juin un supplément pour Paranoia, **Visite guidée du service DOA**.

Du côté de chez **Siroz**, vous aurez droit en mai à l'**Ecran Berlin XVIII** et aux premières extensions pour In Nomine Satanis/Magna Veritas : **Intervention Divine**, qui contient quatre scénarios, et un **Ecran** pour le jeu. En juin paraîtra **Ares Protectiva**, un supplément pour Athanor détaillant cette guilde de mercenaires.

Tatou n°4 devrait paraître bientôt chez **Oriflam**.

En anglais :

Chez **I.C.E,** les derniers suppléments parus pour MERP (JRTM) sont une nouvelle forteresse, **Calenhad**, et une aventure, **Hazards of the Harad Woods**. Une campagne se déroulant dans le **Greater Harad** devrait sortir bientôt. Pour Rolemaster, **Sky Giant of the Brass Stairs** et **Nomads of the Nine Nations** sont deux modules pour la campagne Shadow World. Enfin pour les fans de Cyberspace, **Sprawl Gangs and Mega Corps** devrait sortir bientôt.

A **Chaosium**, Sandy Petersen, parti travailler pour une société de micro-informatique, a été remplacé par Keith Herber (l'auteur du **Rejeton d'Azathoth** et autres scénarios Cthulhu). Greg Stafford peaufine la deuxième édition de **Pendragon** (qui se présentera en deux livres). Tous les anciens suppléments ont été refondus et intégrés à cette nouvelle édition, dont **Oriflam** prépare déjà une traduction française. Sinon, trois suppléments pour Cthulhu sont prévus : **At Your Door** est un recueil de scénarios (pour Cthulhu 90), **Arkham Unveiled** décrit la cité mythique des nouvelles de Lovecraft, et **Mansions of Madness** s'intéresse aux maisons hantées.

Pour **Avalon Hill**, Chaosium a produit **Haunted Ruins**, un livret de scénarios pour RuneQuest.

F.B.

FIGURINES

Citadel continue à inonder mois après mois le monde entier avec ses figurines (métalliques ou non), et **Agmat** continue à les distribuer dans notre beau pays. Qui s'en plaindrait ? Ce mois-ci, vous pourrez vous mettre sous la dent (ou plûtot sous le pinceau) un très joli (enfin je me comprends..) **Genestealer Patriarch** et ses trois petits, à l'air déjà si cruel. A l'échelle du 6 mm, deux boîtes de figurines plastiques viennent de sortir. L'une contient 150 eldars avec leurs gravtanks, l'autre 150 orks avec leurs battle wagons. Si vous voulez changer d'adversaire à **Adeptus Titanicus** ou à **Space Marine**, c'est utile...

Pendant ce temps-là, **Citadel France** réédite un bien bel ogre, d'horribles guerriers du chaos finement moulés, des sorciers du chaos, et des hommes-bêtes (utilisables comme broos pour **Runequest**). C'est plus classique que les orks de l'espace, mais certainement plus utile.

F.B.

Vous pensiez déjà avoir tout fait en tant que Meneur de Jeu, surtout depuis que les copains vous avaient obligé à leur improviser un scénar en une demi-heure après deux journées et deux nuits de jeu ininterrompues.

Et bien non !

Ça, c'était la facilité, un programme libre en quelque sorte. Mais, ce que GRAAL vous propose aujourd'hui, ce sont les figures imposées.

J'explique : tous les mois, vous découvrirez trois vignettes arrachées au hasard du carnet de mémoires de Johnatan d'Eriksborg, le scribe fou.

Le challenge : constituer autour de ces trois faits divers un scénario de JdR qui tienne (à peu près) debout.

Envoyez-nous le résultat de vos cogitations fievreuses, les gagnants, désignés par un jury d'incompétents notoires, gagnent... la célébrité d'être publiés dans le prochain numéro, plus un cadeau surprise.

Alors, prêts à relever le défi? Attention, vous n'avez que jusqu'au 10 mai pour nous envoyer vos délires à :

GRAAL, Festival d'impros,
1, rue du parc, 93130 Noisy-le-sec.

FESTIVAL D'IMPROS



POURQUOI LE POÈTE FOU A-T-IL ÉCRIT SA DERNIÈRE OEUVRE SUR SA PEAU... AVEC UN SCALPEL ?



CETTE BÂTISSE DONT LES RIRES SINISTRES S'ENTENDENT À DES KILOMÈTRES À LA RONDE, ATTEND LES VISITEURS... FRAPPEZ BIEN FORT AVANT D'ENTRER !



C'EST DANS CES MARAIS MAUDITS QU'ONT DISPARU VINGT TONNES DE VIANDE HUMAINE ENCORE VIVANTE.

Le petit monde du jeu en France pétille d'activités de toute sortes. Un des aspects les plus sympathiques (et pas un des moins intéressants) de cette activité est l'éclosion de nombreux fanzines un peu partout. Hélas, du fait d'une très mauvaise distribution et d'une critique inexistante (ou presque), beaucoup sont condamnés à rester anonymes, et à terme à disparaître.

Telle est la loi dans la terrible jungle du jeu de simulation...

Frédéric Blayo a posé ses pattes sales sur tous les fanzines qu'il a pu trouver et prétend les "critiquer" ci-dessous. Désormais, les zines seront régulièrement passés en revue dans Graal. Aussi, pensez à lui en envoyer un exemplaire au journal (en même temps, précisez le prix par correspondance de votre fanzine).

Prix et nombre de pages seront indiqués. Si le format n'est pas précisé, il s'agit du A4 (21 × 29.7).

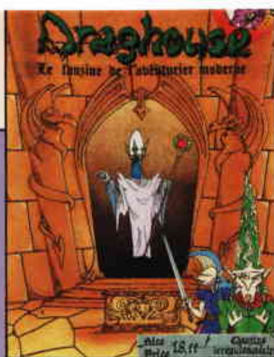
FANZINES

AUTEL TROIS ETOILES n°8 (40 pages, 15F) est paru. Ce zine consacre un dossier à un jeu de rôle différent dans chaque numéro, et c'est **Bushido** qui est cette fois-ci étudié. Il y a aussi un scénario pour ce jeu et un autre pour **AD&D** (niveau 13-14), un portrait du druide, des règles additionnelles et des nouvelles races pour **Blood Bowl**, et une mini-interview de Croc. Le ton du journal est très caustique (il y a une rubrique sur les bêtises parues dans les revues professionnelles), mais il vise assez juste. Par contre, ça pêche encore du côté de la présentation et des illustrations.

- Adresse : chez Guillaume Gouvil, 19 square des platanes, 78780 Bailly.

LA SALAMANDRE n°1 (72 pages, 20F) est en fait le quatrième numéro de ce fanzine. Cependant, comme il inaugure une "nouvelle formule", ses rédacteurs ont décidé de recommencer la numérotation au n°1. On y trouve un bon dossier sur les dieux scandinaves, bien documenté, des articles sur Nodens (**Cthulhu**), **Battletech**, les genestealers, un scénario pour **Battletech** (le JdR) et un autre pour **Image**, un jeu de rôle "maison" qui a l'air très intéressant. La partie magazine est assez importante, avec des rubriques bien faites sur les livres et les revues. Le ton général du zine est très marrant. Ses principaux défauts sont l'impression (mon exemplaire a des pages à moitié illisibles, mais c'est peut-être une exception) et la faiblesse des illustrations.

- Adresse : chez David Durand, 141 rue des champs guillaume, 95240 Cormeilles en Parisis.



DRAGHOUSE n°1 (72 pages, 18F), "le fanzine de l'aventurier moderne" commence très fort avec une jolie couverture en couleurs. Le draghouse du titre est une petite créature rose dont on nous détaille les moeurs, le squelette et le système digestif. Puis on passe à des présentations de **Shadowrun**, **Marksmen 12.35**, et **In Nomine Satanis/Magna Veritas**, un scénario pour **Magna Veritas** où une traction avant noire sème la terreur dans un petit port breton, un autre pour **Empire Galactique**, des règles et un scénario pour **Warhammer 40000**, et la description du dragon bableur (aussi appelé serpent à sornettes). Il y a encore des scénarios pour **AD&D** (niveau 4-5) et l'**Appel de Cthulhu** (assez nul), des modules express, un article très drôle sur la timidité du gros bill face à l'intolérance mégalomane du rôliste pur et dur, une playmate, et enfin deux articles assez médiocres sur la chevalerie et les systèmes politiques. La maquette est agréable et les illustrations vont du moyen au superbe. Dans l'ensemble, c'est un zine de qualité tout plein d'humour que je vous engage vivement à essayer. -Adresse: chez Stéphane Beau, 6 square Lavoisier, 78330 Fontenay-le-Fleury.

BEFF'TOH "ESPEE CRUIST" n°3 (84 pages format A5, 18F) est tout d'abord très bien illustré et possède une jolie couverture en couleurs. Le logo du titre étant par contre à mon avis assez hideux. Passons au contenu: Beff'Toh continue à développer son monde original pour **AD&D** : Mandor, avec cette fois-ci la région barbare de Freeland, la ville de Formen Falas (dont un PNJ est détaillé), et un scénario. Il y a aussi de nouvelles règles pour **AD&D** (si, si !), de bons articles sur la survie en montagne et les mythes nordiques, des scénarios **Cthulhu** et **Maléfices**, de nouvelles règles pour **Star Wars** (sur la localisation des blessures et les armures), un article sur la saga des Lancedragons, et la fin de la polémique sur Lovecraft (très bonne synthèse de Benoit Felten sur "l'extrémisme" de l'ecrivain). Ce numéro contient également un questionnaire à renvoyer qui permettra à Beff'Toh de mieux connaître ses lecteurs. Un des bon points de ce zine est la longueur de ses scénarios, et ses très belles illustrations. Sérieux et de qualité.

- Adresse : Association Espee Cruist, 14 route de Dampierre, 78720 Les Sablons.

LA GAZETTE DU TROLL BOSSU n°10 (48 pages format A5, gratuit contre 2 timbres à 2,30F) est un spécial bestiaire où nous sont présentés l'effimir (un petit oiseau espion), le Gros nez (très réussi ! c'est un gros rongeur qui transmet des maladies), le lapin laser (hé oui), le petit noir (une boule de fourrure prédatrice), le niourk (un céphalopode amphibie), le shadowcat (un félin qui peut se rendre immatériel), et le yourf (une énorme créature dont les yeux sont des gemmes rouges). Les caractéristiques des créatures sont données pour **AD&D**, et parfois aussi pour **Stormbringer, Runequest** ou **Star Wars**. Ce numéro contient aussi un article sur les plans d'existence du Deities & Demigods (TSR) et un autre sur les différentes méthodes pour tirer les caractéristiques de son personnage dans la 2ème édition d'**AD&D**. Rien que pour le Gros nez, je vous conseille d'acquérir ce zine, très peu cher au demeurant.

- Adresse chez Frank Latta, 3 impasse de Noyon, 42300 Mably.

BROOS n°5 (44 pages, 30F) est un zine entièrement consacré à **Runequest** et au monde de Glorantha. Ce numéro contient des articles sur les voleurs, les monteurs de sanglier, les cristaux de la Déesse rouge, le sorcier, la cuisine troll, et la ville Yuthuppa (avec un plan dépliable). On y trouve également le premier scénario d'une campagne, des poèmes orlanthi, et une rubrique d'humeur. A l'occasion de chaque article, les éléments mythologiques et les cultes nécessaires sont précisés. La maquette et les illustrations sont superbes. Broos est un des meilleurs fanzines existants, et je le recommande chaudement à tous les fans de **Runequest**. Il ne reste aux autres qu'à espérer que leur jeu favori voit un jour un fanzine de cette qualité lui être consacré.

Adresse : chez Guillaume Fournier, 25 av. de Verdun, 91370 Verriéres-le-Buisson.

SCENE A RIO n°13 (24 pages format A5, 15F) est un petit zine mensuel (ça, c'est impressionnant) entièrement **écrit à la main** et lisible malgré tout. Ce numéro contient un scénario **Animonde**, des critiques livres et cinéma, et une présentation des rédacteurs. -Adresse: chez Aubert Bonneau, 2 rue du midi, 21800 Quetigny.

COUPS CRITIQUES n°6 (44 pages, 17,50F) se consacre uniquement aux JdR de type médiéval-fantastique. Ce numéro contient trois scénarios, un de bonne qualité pour **Stormbringer**, un autre très mauvais pour **Runequest**, et un troisième pour **AD&D** (que je n'ai pas lu), il y a aussi un article sur l'expérience dans **Warhammer** (le JdR) et un autre qui propose de modifier les indices de protection des armures dans **Stormbringer/Hawkmoon** (pour que les combats y soient moins sanglants). Enfin, le jeu **Pendragon**, la race des géants et Cugel l'astucieux nous sont présentés rapidement. La présentation générale est plus que correcte (maquette lisible, impression laser, bonnes illustrations) et dans l'ensemble, Coups Critiques est d'un bon niveau.

- Adresse : 16 chemin du Stade, 69440 Mornant.

DELIRIUM n°1 (20 pages format A5, 6F) est plutôt sympathique. Il contient des synopsis de scénario pour **Star Wars**, **Empire Galactique**, et **Simulacres** (médiéval-fantastique), l'histoire et les caractérisques **Runequest** du dragon Rénégor, un être chaotique qui vit dans la région de Pent, sur Glorantha (c'est difficile à croire, mais bon !), trois nouvelles classes de personnages pour **Zone**, un PNJ voleur pour **D&D** ou **Runequest**, une arme pour **Star Wars** et une autre complètement idiote pour **Paranoia** et tous les autres JdR de SF.

- Adresse : chez Sylvain Plagne, Labarin, 42130 Marcilly le Châtel.

YELLOW SUBMARINE n°69 (20 pages format A5, 12F) ne parle pas de jeu de rôle, mais de l'actualité de la science-fiction. Il est **extrêmement** bien renseigné, contient des interviews d'auteurs, des articles de fond, de courtes critiques et des polémiques. Si vous voulez vous tenir au courant de ce qui se passe dans le petit monde de la SF (en France, mais aussi aux USA, au Canada, en Angleterre, etc), il est quasi indispensable de lire cet excellent fanzine d'information.

Adresse : chez André-Françoise Ruaud, 245 rue Paul Bert, 69003 Lyon.

Abonnement : 100 F pour 8 numéros. ●

CLUBS

LIEGE
(Belgique)

La Guilde des Fines Lames est un club situé dans la proche banlieue de Liège, et qui organise aussi des grandeurs nature. Ils éditent aussi un périodique bimestriel, «Ludozine» (qu'on aimerait bien recevoir). Pour les contacter: ASBL, «la Guilde», 1 av. du Parc, 4920 Chaudfontaine, Belgique.

NANGIS (77)

Le club Mimesis propose à tout mercenaire, aventurier, ou jeune cadre en proie au stress une raison de jouer. L'adresse: Club Mimésis, 65 rue Noas-Dausmenil (?), 77370 Nangis, tél: 64.08.73.05. ●

MANIFESTATIONS

PLUS JAMAIS ÇA !

Nous n'avons pas pu parler en temps utile du tournoi **Bienvenue à Naol, Cité des Jeux et des Plaisirs**, qui a eu lieu le 7 avril à Laon, organisé par la Guilde du Dragon Laonnois, ni du **Premier concours national français de Robotech RPG**, qui s'est tenu à la MJC d'Hénin-Beaumont le 8 avril, parce que l'information ne nous est parvenue que le 12 mars. Par pitié, envoyez-nous les dates des manifestations que vous organisez au moins deux mois avant la date où elles doivent se dérouler. De cette façon, ce genre de mésaventure ne se reproduira pas.

CHATENAY MALABRY
28 et 29 avril

La Guilde des Aventuriers de l'Ecole Centrale de Paris organise son tournoi annuel de jeux de rôle. Au programme : **AD&D, Cthulhu** et **Rolemaster**. Renseignements: ECP, 2 av.Scully Prud'homme, 92290 Châtenay-Malabry, ou téléphonez à Etienne Courtin au 46.83.70.82 ou à Magali Mathieu au 46.83.71.57.

BESANÇON
28-30 avril

Les Héros d'Asgard célèbrent leur sixième tournoi **Ragnarok** en organisant un tournoi **Premières Légendes**. Chaque joueur participera à trois scénarios: Légendes Celtiques, La Vallée des Rois, et La Table Ronde. L'inscription est de 50F. Si vous voulez jouez à autre chose, vous êtes également les bienvenus. Contact: Les Héros d'Asgard, MJC Palente, 24 rue des Roses, 25000 Besançon, tél: 81.80.41.80.

CLERMONT
(Oise) : *29 avril*

Le club des Cerbères de la Porte organise une journée portes ouvertes où sont conviés tous les joueurs de la région. Vous pourrez jouer et vous initier à des jeux de plateau, des JdR et des wargames. De nombreux membres de la guilde de Picardie seront présents. Renseignements au centre d'animation et de loisirs, tél: 44.50.06.68.

LYON
5 mai

Le club Le Dernier des Traîtres (DDT) organise une nuit du jeu où on pourra jouer à TOUT (jeux de rôle, diplo, plateau, sur ordinateurs, et jeux maison). Tout le monde est invité de 14h à l'aube au centre social de Champvert, 204, avenue Barthélémy Buyer, 69005 Lyon, mais vous pouvez toujours contacter Jean-Armand Baronne 78.75.47.30

SAINT-MANDE
5 et 6 mai

La **2e Convention Francophone des Jeux de Plateau** se déroulera les 5 et 6 mai de 10h à 20h à l'Institut Géographique National (IGN), 2 avenue Pasteur, 93 St Mandé.
Il y aura des tournois de **Diplomacy, Civilisation, Supergang** et **Full Métal Planète**. Sinon, on y jouera aussi à Kremlin, Illuminati, Junta, Pax Britannica, la Fureur de Dracula, Fief2, Zargos etc. Ouf! Ah oui, une participation de 25F vous sera demandée. C'est organisé par la Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie (FFJDS), 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris.
(Tél : 40.43.11.30 ou 42.01.37.42).

LE HAVRE
5 et 6 mai

La **Chevauchée du Troll Kiri - 1er Salon Normand du Jeu de Simulation** propose des tournois **Zargos, Cthulhu, Cry Havoc**, et **Warhammer Battle** (le jeu avec figurines), plus un concours de peinture sur figurines 25mm. On peut s'inscrire aux tournois par club ou en individuel (participation: 30F par tournoi). Il y aura aussi une exposition Orc'n Troll, une bourse aux échanges, et plusieurs éditeurs seront présents. Pour tous renseignements, contactez le CLEC Charlie Chaplin, 70 av. du Mont-Gaillard, 76600 Le Havre, tél: 35.54.02.00.

SALON DE PROVENCE
5 et 6 mai

Le club de jeux de simulation «Oniria» organise un tournoi de jeux de rôle sur **AD&D, L'Appel de Cthulhu, James Bond** et **JRTM**. L'inscription est de 50F. Pour tous renseignements, contactez Frédéric Bouffier, rue de l'abbé Dureau, 13680 Lançon, tél : 90.42.79.11.

PICARDIE

La Guilde de Picardie envisage l'organisation d'un championnat de **Blood Bowl** dans ses départements (02, 60, 80). Si cela vous intéresse, contactez Philippe Collin au 44.44.35.26.

CLERMONT FERRAND
19 et 20 mai

Ce week-end là, l'association EFOTIS organise deux Jeux de rôle grandeur nature gratuits et ouverts à tous. Le premier sera une enquête policière dans la ville d'Issoire (début le 19 à 14h), le second une murder-party sur le mythe de Cthulhu (début le 19 à 22h). Renseignements au 73.35.34.91.



ELLEZELLES
(Belgique) - *24-27 mai*

Organisé par Les Rescapés de l'Apocalypse, **Les Fils du Tragique Millénaire** est un grandeur nature dans le monde d'Hawkmoon. Renseignements et inscription au 055/21.95.68 ●

« LE SALON DE L'AQUA-BOULEVARD »

Première tentative d'ouverture vers un plus grand public, le premier salon national du jeu de simulation vient à peine de se dérouler à l'Aquaboulevard-Forest Hill de Paris que déjà la polémique se développe.

Soucieux de l'image de marque du hobby auprès de ce public non averti, les organisateurs et les exposants s'étaient en effet mis d'accord pour présenter un salon "clean" sous tous rapports, sans armes ni combats, sans déguisements ni canettes de bière.

Par conséquent, il nous est apparu intéressant de confronter à cette logique, les vues plus terre à terre d'un "puriste" afin de vous laisser seul juge de ce qui doit être.

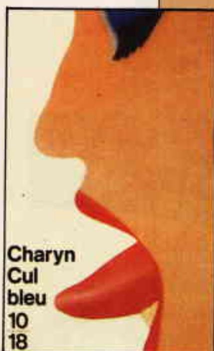
Dernier point, GRAAL tient à souligner tout particulièrement l'effort important qu'a du déployer PARADOXES pour arriver à ce demi-succès dans un contexte qui ne lui était pas toujours très favorable.

Suite à une longue discussion avec mon quasi secrétaire, j'ai décidé de causer du premier salon national du jeu de simulation qui se tenait à l'Aquaboulevard. M'étant muni du minimum vital je me suis rendu au temple parisien des plaisirs aquatiques.
Une des seules constatations positives fut que tout le monde était là (très las diront les médisants mais là quand même). Une société dont je ne citerai pas le nom (Devinette : Société anonyme organisant des GNs dirigistes / linéaires commençant par P en 9 lettres) n'a pas toléré la présence de costumes au sein du salon. Oui, oui, vous avez bien lu. Pas de costumes. Pourtant des associations organisant des GNs étaient présentes. Citons pour mémoire la jeune organisation Générique (Balanoï, Alzathot, cercle des 4 Arthurs...) qui présenta le grandeur nature avec force photos. On peut néanmoins noter que Clepsydre avait le droit de déambuler en costumes des années 20 sans pour autant être inquiétée. Y a t-il une forme de favoritisme ? P....... a-t-il usé de son pouvoir d'organisateur du salon pour régler de vieilles rancœurs personnelles ? Les armes aussi étaient interdites. Pas d'armes + pas de costumes = pas de combats. Nous eûmes quand même droit à un combat d'Highlander sur le parvis de l'Aquaboulevard. La nette impression que j'ai éprouvé en me rendant à ce salon fut que l'on tentait de présenter au monde une vision aseptisée du JDR. Des exemples ?
Les habitués du salon (le vrai, celui de la porte de Versailles, à Paris) auront noté la présence en forte quantité sur les stands (et autour) d'alcools divers. Ici rien. Après une quinzaine de minutes, on me pria même de ranger une bouteille de Whisky que je consommais pour noyer mon ennui. Une autre ? Une société que je ne nommerai pas plus que la précédente me demanda de réaliser une démo de Full Metal Planete sur ordinateur. Devant abandonner mes cours de marketisme népalais que je prodiguais gratuitement, je me suis mis au travail que l'on m'avait confié. Mon vaisseau à peine posé, on me met à la porte sans autres remerciements, pour un freluquet au « look muri qui plaît plus à la maison » (ceci est mot pour mot la raison de mon expulsion, qui me fut donnée plus tard par une personne bien informée).
Pour conclure, je pense que l'on a tendance à traiter avec légèreté les rolistes que nous sommes. Je ne peux rien dire des tournois auxquels je n'ai point participé mais je crains fort qu'ils furent au niveau du reste du salon. Alors à quand le supermarché du JDR avec des vendeurs aussi spécialisés dans notre passe-temps favoris que dans mon best seller « 1001 sorbets au four micro-ondes » ?

Eduardo Fernand
« Présidente » du Yakamina

Ce mois-ci, je vais vous parler de quelques livres superbes et inclassables, puis de romans d'espionnage. Mais rassurez-vous, je reviendrai à la science-fiction et au policier dès le mois prochain, c'est promis.

Connaissez-vous Jérôme Charyn ? Cet écrivain américain a d'abord été traduit dans la série noire, ce qui lui a valu d'être étiqueté auteur de romans policiers. Mais Charyn est bien plus que cela : il serait plus exact de dire que, s'il semble parfois adhérer à un genre particulier, c'est pour le recréer à sa façon. Ses livres sont à la fois drôles et émouvants, extrêmement documentés et foisonnant d'inventions. Ses personnages picaresques sont inoubliables. Par exemple, **Le nez de Pinocchio** (Stock) raconte la transformation progressive de l'auteur en pantin de bois ! De son enfance dans les quartiers pauvres du New York d'avant-guerre, en passant par Paris, Rome, le Texas, Charyn s'imagine une fausse biographie où le réel est constamment mêlé à l'imaginaire. Dans **Movieland** (Stock), il décrit la saga d'Hollywood, l'histoire des producteurs, des stars et des films, de façon toute personnelle, liant l'histoire de sa vie à celle du cinéma. Ce qui n'empêche pas le livre d'être prodigieusement documenté et passionnant. **Darling Bill** (10/18) lui permet de réinventer les mythes du western, au travers de son héroïne Sally, fille d'un importateur de chameaux ruiné et amoureuse de Buffalo Bill... Enfin, **Cul Bleu** (10/18) raconte la folle histoire des gitans de Bedlam, fils d'Azaz et adorateurs du dieu Karooku, dans l'Amérique conservatrice des années 50. Comme vous pouvez le constater, voici un écrivain difficile à cataloguer, ce qui est en général le cas des meilleurs... Moi en tout cas, j'adore ses romans.





John Fante est un écrivain très différent. **L'orgie** (10 / 18) contient deux grandes nouvelles qui mettent en scène les Etats-Unis des années trente vus du côté déshérités. Dans **rêves de Bunker Hill** (10/ 18), le héros est scénariste à Hollywood pendant ces mêmes années. Fante a longtemps travaillé pour le cinéma et on peut lui faire confiance pour la description du monde magique et sordide des studios et des individus qui y gravitent.

Restons à Hollywood (mais à notre époque) avec **Lent Fondu au noir** de Rudolph Wurlitzer (Christian Bourgois), où Wesley Hardin, un des derniers réalisateurs mythiques de la grande époque, s'efforce de tourner un dernier western, malgré le retour de son fils, un dingue éborgné par hasard lors du tournage, ses démêlés avec les producteurs, etc. Un roman brutal et drôle, très surprenant.

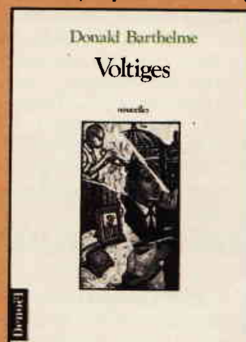
Reniflard and Co (Presses de la Renaissance) est un feuilleton radio des Marx Brothers, datant de 1933 et que l'on croyait disparu. Il a été récemment exhumé par un chercheur américain, ce qui nous vaut ce volume hilarant, où Groucho interprète un avocat incompétent et Chico son assistant italien. Vingt-cinq épisodes à pleurer de rire.

Les Rapaces (Phébus) est un roman mythique de Frank Norris, publié à la fin du siècle dernier. Il raconte l'ascension puis la déchéance sociale de McTeague, un chercheur d'or devenu dentiste à San Francisco après un stage chez un arracheur de dents itinérant. McTeague va réussir un beau mariage, avant de sombrer dans la misère et dans le crime. Le roman vaut surtout pour l'extraordinaire description du San Francisco de l'époque, et pour ses incroyables personnages. L'ouest des Etats-Unis n'est plus une terre vierge et sauvage à conquérir, la civilisation est arrivée, et beaucoup de pauvres gens ne comprendront pas cette évolution et seront sacrifiés sur l'autel du progrès. McTeague finira par se diriger vers la vallée de la mort, seule région épargnée par le progrès et les hommes...



W.S. Porter est un contemporain de Norris, condamné à cinq ans de pénitencier en 1898 et lourdement frappé par la fatalité en général. Il n'écrira pourtant jamais de roman « social » et deviendra au contraire célèbre sous le nom de O. Henry. Il meurt en 1910, après avoir écrit près de 280 nouvelles. Gentiment critiques du « rêve américain », avec des héros qui sont la plupart du temps des laissés pour compte, les nouvelles de O. Henry sont enchanteresses. Inexplicablement, cet auteur a été très peu traduit en français et on ne peut que se réjouir de la parution de **Printemps à la Carte** (le Livre de Poche), un recueil de huit nouvelles, collection bilingue.

Donald Barthelme pourait être un descendant de O. Henry. Comme lui, il écrit sur la ville et ceux qui y vivent. **Voltiges** (Albin Michel) contient vingt-quatre textes insolites et loufoques, parfois même cruels, de ce grand écrivain américain, lui aussi très peu connu en France.



Tsiganes de Jan Yoors (Phébus) est une mine d'informations sur les tsiganes. A travers l'histoire d'un jeune garçon adopté par une famille tsigane et qui découvrira peu à peu tous les mystères de leur société, ce très grand roman nous fait découvrir les gens du voyage et leurs ruses pour échapper aux tracasseries administratives, dans l'Europe de la fin des années trente.

Dans **Moonfleet** de J.M. Falkner (Presses-Pocket), un orphelin de quinze ans part à la recherche du trésor de Barbe-Noire... Ce fantastique roman d'aventure situé dans l'Angleterre du XVIIIe siècle n'est pas avare de péripéties. Contrebandiers féroces, cryptes secrètes, éléments déchaînés... On en ressort ébloui. C'est largement aussi captivant que **l'île au trésor** de Stevenson.

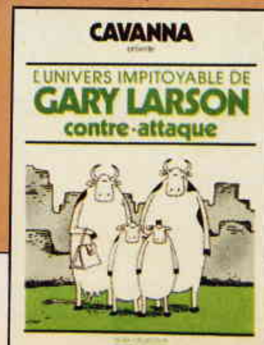




Les aventures de Simplicissimus de Grimmelhausen (Fayard) est un gros roman qui date de 1669 et qui raconte les aventures bouffonnes et cruelles d'un jeune allemand pris dans la tourmente de la guerre de Trente Ans. Sa famille massacrée, il sera élevé par un ermite. De retour dans le monde, il sera torturé, obligé de se déguiser en femme, en bouffon, avant de se retrouver chef de guerre, charlatan, brigand, fermier, séducteur, chanteur de charme, etc., etc. Après avoir visité Paris, Moscou, Macao, la Corée et la Turquie, il finira par devenir ermite sur une île de L'Atlantique. Ce bref résumé ne vous donne qu'une très faible idée de l'exubérance et de la richesse de ce texte, où s'affirme à chaque chapitre l'évidence de la folie des hommes.

Quelques romans d'espionnage maintenant ! **Le vol de l'intruder** de Stephen Coonts (le Livre de Poche) est le livre sur la guerre aérienne moderne. Coonts a piloté lui-même des Intruder pendant la guerre du Vietnam et il nous révèle les sensations des pilotes, le fonctionnement de ces gigantesques avions de guerre, les sentiments des hommes de l'Aéronavale américaine. Une réussite. Par contre, son second roman, **dernier vol** (Albin Michel) déçoit un peu. Des terroristes veulent s'emparer des six bombes nucléaires d'un porte-avion américain, et seul le héros et son avion peuvent les en empêcher... Là encore, malgré le sujet, les connaissances techniques de Coonts et son écriture efficace rendent le livre assez passionnant.

Enfin, le livre le plus drôle que j'ai lu dernièrement c'est **l'univers impitoyable de Gary Larson contre-attaque** (Presses de la Cité) par Gary Larson, le dessinateur américain le plus fou des années 80, où l'on voit des humains stupides entourés d'animaux sournois et malins qui parfois les imitent. Une fois ce livre commencé, il est impossible de s'arrêter de rire, vous aurez été prévenus... ●





Frédéric Blayo

VRAI BIJOU, FAUX DIAMANT

Dernier né d'ORIFLAM : KRYSTAL
Qu'en dire? Faut lire...

ERRATUM
du Jeu Krystal

Le plateau de jeu :

▸ Les portes d'Accès des peuples (les cases de départ) sont les six lieux répartis autour du plateau qui ne portent ni illustration, ni chiffre.

▸ La clairière des Dieux est le lieu central qui ne porte ni illustration, ni chiffre, ni symbole.

Les fiches de peuple et de héros :

▸ Les "Courtes Présentations" qui ne figurent pas sur les fiches des peuples sont notées dans l'encadré de la page 3.

▸ Certaines runes ont été désignées par des noms différents sur divers éléments du jeu :
rune
du Serpent = rune de l'Eau
de l'Eclair = rune du Feu
du Fer = rune du Métal
du Ciel = rune de l'Air

Mise en place :

▸ Les cartes "Intervention divine" marquées d'un astérisque n'existent pas. Il s'agit des cartes "Intervention divine" dont l'effet est de n'autoriser l'entrée dans les lieux marqués d'un symbole qu'au peuple portant le même symbole.

▸ La mise en place de la page 8 correspond à la règle optionnelle du chapitre 10 de la page 7.

Précisions :

▸ Si la puissance divine réélle d'un lieu est négative, on la considère égale à zéro.

▸ Plusieurs héros ne peuvent pas attaquer ensemble un seul adversaire. Chacun des attaquants doit effectuer une attaque séparée.

▸ Les objets magiques peuvent être utilisés à tout moment lors du tour de vos héros, mais ceux qui ont un effet sur les combats et la baguette de Paralysie sont jouables en dehors de son tour.

▸ Les pouvoir de l'Hydre et du Zombie doivent être modifiés :
L'Hydre attaque tout mage en magie = 5, tout Maraudeur en marchandage = 5 et tout Gardien en force = 6.
Le Zombie attaque tout mage en magie = 4, tout Maraudeur en marchandage = 4 et tout Gardien en force = 5.

▸ A chaque combat un héros doit obligatoirement jouer une carte même s'il peut s'en passer.

Dans ce jeu de plateau, chaque participant représente un peuple étrange dont trois héros défendent les intérêts : un guerrier musclé, un magicien spirituel et un voleur magouilleur. Tous partent en quête de cristaux rares. Le premier groupe de champions qui rapporte quatre variétés de pierres précieuses sur sa case de départ gagne la partie.

Une présentation réussie

Dernier né du sulfureux laboratoire d'Oriflam, Krystal ne détonne pas du reste de la gamme. Sa présentation somptueuse prouve une fois de plus le respect de cette maison de création pour les joueurs.

Aucun des éléments de la boite n'est négligé. Des 120 cartes en couleurs, en passant par la représentation des héros jusqu'au grand plateau de jeu, tout stimule l'imagination et offre un graphisme irréprochable.

Un système statique

Votre première étape consiste à choisir le peuple d'où proviennent vos héros. Ne vous inquiètez pas trop de votre décision, rien ne distingue en effet une Amazone d'un Homme Reptile ou d'un Gnome. La seule différence entre ces races réside dans la valeur que chacune des 18 cases du plateau possède pour chacune d'elle. Ainsi, pour chaque ethnie, il existe des lieux qui rapportent des cartes ou des points d'énergie et des lieux sans intérêts. Comme chaque race possède ses propres lieux de prédilection, la division du plateau entre les belligérants provoque peu de conflits.

Les joueurs qui apprécient de pouvoir paisiblement rester dans leur coin sans interférer avec les autres trouveront dans Krystal un terrain pour leur stratégie.

Les déplacements sont limités par le nombre de vos points d'énergie. Une fois arrivé, chacun de vos héros opte pour l'une de ces trois possibilités :

a) il se repose et regagne des points d'énergie.

b) il tire des cartes

c) il attaque le personnage d'un autre joueur qui passait bêtement par là.

a) Le repos s'avère nécessaire pour vos champions en général un tour sur trois.

b) Le tirage des cartes vous reserve des surprises. En effet, si vous pouvez acquérir par ce biais des cartes de combat physique, magique ou commerciale, vous pouvez également tomber sur des créatures pour le moins aggressives. Néanmoins, à force de récolter des cartes, vos personnages découvrent des objets qui augmentent leur puissance et surtout les cristaux nécessaires pour gagner.

c) La gestion des combats reste toujours simple. Chaque héros lutte selon ses compétences. Le vainqueur bénéficie du droit de voler des cartes à son adversaire ou de l'affaiblir.

Ces combats deviennent vite hasardeux et peu incitatifs. En effet, si vous rencontrez un héros adverse qui ne possède rien, vous n'avez aucun intérêt à le violenter puisque vous n'en tirerez aucune récompense. Si au contraire le personnage sur qui vous tombez détient une bonne réserve de cartes, vous avez toutes les chances pour qu'il se serve de ses possessions pour vous infliger une humiliante et sévère correction.

Cette impression de rigidité est renforcée par le fait que rien ne sert à vos champions d'explorer tout le pays puisqu'à trois cases de leur point de départ se trouvent trois lieux qui leur rapportent 13 cartes par tour. Ces emplacements s'avèrent d'autant plus intéressants qu'ils vous donnent la possibilité de retourner très vite sur votre point de départ pour y déposer vos trésors sans risquer de voir vos concurrents faire main basse sur vos trouvailles.

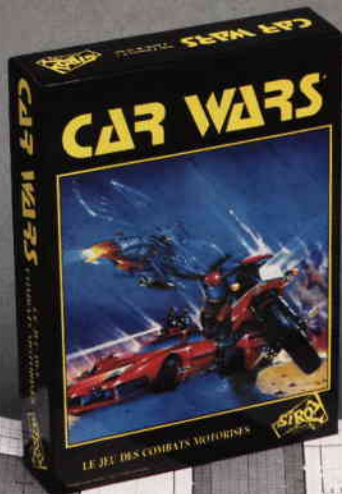


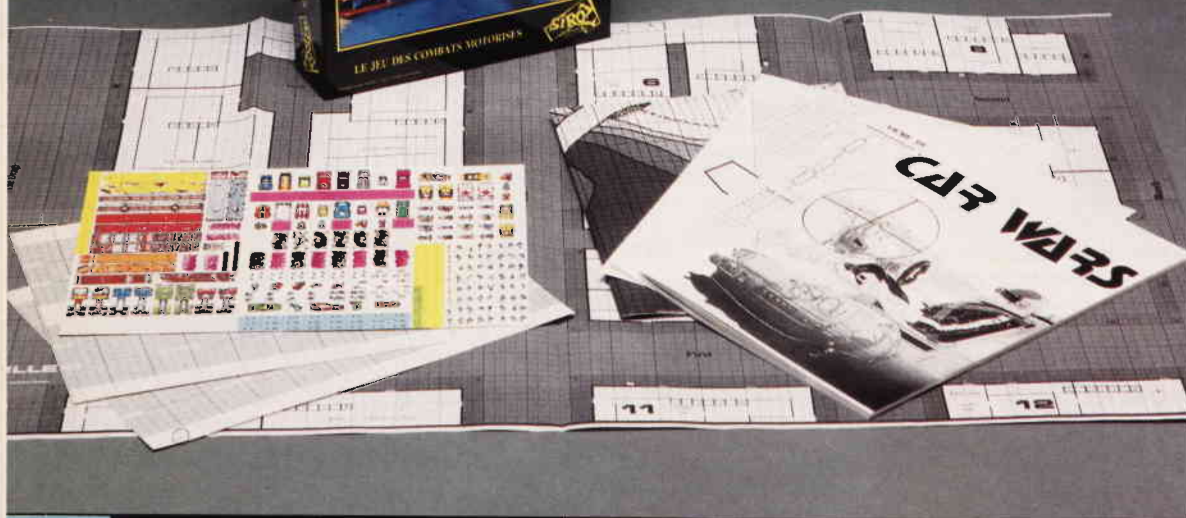
Tous ces mécanismes rendent ardu le suivi d'une stratégie, mais si vous préférez le tirage hasardeux des cartes aux calculs de probabilités, vous vous sentirez à l'aise. Le jeu ne comprend pas de jets de dés mais la chance prédomine. Vous piochez régulièrement dans les mêmes tas de cartes, si ces paquets contiennent les quatre types de cristaux, cela vous donne un avantage décisif.

Krystal est un jeu sympa, sans prétention, qui convient à tous ceux qui désirent passer un moment agréable entre copains sans se casser la tête. ●



Francis Pacherie





MAD MAX :

C'est tout nouveau, c'est tout beau, c'est en Français, mais planquez-vous : ça dégage !

Amis du sport bonjour !

Nous sommes en 2040, et l'autoduelling est enfin légalisé en France, 10 ans après les Etats d'Amérique du nord. Depuis un moment déjà, les lois permettaient de tuer dans des combats d'arènes ou sur les stades et, légal ou pas, les routes étaient devenues de vrais champs de bataille.

Aujourd'hui donc, les constructeurs automobiles livrent leurs modèles de voitures blindés et armés de mitrailleuses lourdes (emploi "défensif" bien sûr...) et l'Association Américaine d'Autoduelling ouvre sa section européenne.

Les amateurs peuvent se mesurer dans des arènes devant un public nombreux et sous les caméras de la télévision, ou se défier directement sur la route. Même si vous n'êtes pas un méchant, il vous faudra bien vous défendre lorsque des affreux en motos tenteront de vous rançonner sur le chemin du bureau...

Au fait : en 2040, les moteurs sont électriques et alimentés par des générateurs d'énergie surpuissants (fusion froide ?). Dans une voiture classique il y a un seul générateur mais quatre moteurs : un dans chaque roue.

L'ARRIVEE DU JEU

Entre jeu de rôle et wargame, CAR WARS nous arrive enfin en version française, grâce à CROC qui l'a traduit et SIROZ productions qui a eu la bonne idée de l'éditer et de le distribuer.

Ce jeu de combat de véhicules, de STEVE JACKSON GAMES sorti en 1981 a connu un succès rapide, et par voie de conséquence, moultes versions, extensions et aides de jeux ont été publiées, si bien qu'en presque dix ans, ça fait... un gros tas... de tas de bonnes choses. Suffit de bien choisir ! En France, Car Wars a été découvert dès 1983 et dès lors pas mal joué...

Mais il nous aura fallu attendre la fin de la décennie pour que le manuscrit original en gobelin (pardon en texan) soit enfin traduit et surtout distribué convenablement.

Siroz a racheté tous les droits sur tout le matériel Car Wars et les règles françaises comprennent donc la majeure partie des extensions et améliorations apportées à ce jeu. Ce qui ne veut pas dire que SIROZ a tout dit d'un coup ! Il leur reste heureusement encore quelques gâteries à publier, comme ,par exemple, les règles sur les hélicoptères ou sur les véhicules "antiques" à essence, donc vous aurez votre ration de compléments par la suite.

LA CARCASSE

Car Wars se présente dans une grosse boite épaisse, noire et brillante, éclairée par des titres jaunes et une illustration aux couleurs... heu... heu bon, y'en a qui aiment quoi... Restons sympas et notons quand même la qualité de cette boîte dont le carton épais résisterait à une collision frontale avec une buick.

A l'intérieur ? Et bien j'ouvre et trouve :

- **un livret de règles de 64 pages** largement illustrées. WOW ! Pour rire, comparons avec l'édition 83 de Car Wars, je l'ai justement sur moi : 24 pages format hobbit 18/10 cm, that's all folks ! Bref, nette amélioration !
- **7 cartes,** noir et blanc, grand ou petit format, avec des plans de routes, de villes ou d'arènes (non, non Car wars n'est pas un jeu sur l'antiquité romaine) quadrillées en pouces et quart de pouces (oui, oui c'est bien la version française, vous allez comprendre), ainsi qu'un dessin bizarre (en fait, la "clé de mouvement", accessoire qui simplifie le maniement des pions).
- **Une planche de pions** en couleur, avec des jolis dessins de motos, voitures, camions, débris, etc. Et des marqueurs.
- **Un livret de 6 pages,** récapitulatif des tables principales et des feuilles de véhicules.
- Et, oh joie ! **Un casier de rangement** pour les pions avec couvercle-turbo.

Bref la boîte contient tout ce qui est indispensable au jeu (sauf les D6).

LE MONSTRE 6 CYLINDRES EN V

Les machines

Choisies dans une liste de véhicules de série ou créées de toutes pièces par le joueur, elles sont les personnages principaux bien sûr. A Car Wars vous aurez une fiche de véhicule comme ailleurs une feuille de personnage, avec les caractéristiques de votre engin (accélération, type de moteur, armement...) et même un schéma représentant la disposition des différentes composantes à l'intérieur de la carrosserie. Le pilote, lui, sera défini en deux mots et très semblable aux autres, seule son expérience le distinguera de la masse et ses exploits lui conférant un certain prestige, peut-être sera-t'il alors sponsorisé par une quelconque marque de bière ou de carburateurs...

La conduite

Les pions représentant les véhicules sont placés sur les cartes quadrillées figurant le terrain. Le tour dure une seconde et est divisé en cinq phases. Au début de chaque tour, vous pouvez accélérer ou freiner. Un marqueur précisera votre vitesse sur *la table de mouvement* sur laquelle vous lirez, selon votre vitesse, le nombre de mouvements obligatoires que vous devrez effectuer par phase (les joueurs agissent simultanément). Un mouvement peut-être en ligne droite (1" par mvt.) ou changement de direction,



Vincent Achard

Le Retour

dans ce cas c'est une *manœuvre* qui vous fera perdre de la *Tenue de Route*. C'est une des caractéristiques de votre véhicule, calculée d'après ses qualités et celles du pilote. A chaque fois que vous perdez de la TR, vous devez consulter la *table de contrôle* avec éventuellement à la clé un jet de 1d6 qui vous mènera, si décidément vous n'avez pas de pot (d'échap... non quand même cui-là je vous l'épargne!) sur la *table de crash*, où un autre dé vous apprendra ce qui arrive à votre engin (simple dérapage ou big tonneau ?)

Durant le tour, et quelque soit la phase, vous avez droit à une action quelconque en sus des mouvements : brancher la radio ou utiliser une arme par exemple (GRAAL vous conseille la deuxième possibilité).

Les combats

Le système de combats est en fait très simple: chaque type d'arme a une chance de base de toucher sur 2d6, modifiée par un système de bonus/malus, selon la situation. Les dégats sont chiffrés en D6.

La carrosserie de votre véhicule est découpée en zones (avant, coté droit etc.). Sur chacune de ces zones vous possédez X points d'armure (PA) et les dégats dûs aux collisions ou aux impacts de projectiles divers sont directement retranchés du total... Lorsque ce chiffre tombe à zéro, on considère que vous n'avez plus de blindage du tout, et le "reste" des points de dégats est porté sur la composante du véhicule située immédiatement derrière la partie détruite (d'où l'importance du schéma sur la fiche). Les équipements divers, les armes et même les personnages ont eux aussi leurs points de structure (même principe). Il peut arriver qu'un tir traverse une voiture de part en part, détruisant tout sur son passage...

Bien sûr ce système n'est pas d'un grand réalisme, mais au moins il est simple et améliore notablement la jouabilité. Considérez que le blindage est fait de matériaux spéciaux, efficaces, mais se désintégrant peu à peu (armure ablative).

CAR WARS, Version SIROZ

Je rassure tout de suite l'éditeur et les acheteurs potentiels : c'est une excellente version! Sérieusement, les règles sont claires, bien exposées, riches d'informations avec des listes de matériaux et composants de véhicules, le matériel de jeu est correcte. *Quoique*... Entre autres choses, les tables principales devraient se trouver, non pas à différentes pages du récapitulatif, mais sur une feuille à part prévue "fun" qui demande néammoins une bonne mémoire de la part des joueurs, en effet (et j'en vois qui ricanent au fond de la salle, ils doivent connaitre le problème...), bien que ses règles soient simples et aisées à comprendre, il y en a tellement que... un mauvais coup est si vite arrivé... Sachez le : une partie de Car Wars est longue, pour simuler un combat entre deux véhicules, qui va durer huit secondes en temps de jeu, des joueurs débutants peuvent mettre deux heures (normalement 1/4 d'heure). Ce défaut rebutera hélas beaucoup de joueurs qui se priveront d'une expérience ludique passionnante ...

Rassurez-vous, il n'y a pas véritablement problème (il n'y a que ment (vos pions tiendront ainsi sur la tranche).

L'arbitre : hé oui, l'arbitre... Car Wars peut se jouer sans, mais vous gagnerez un temps fou en confiant la surveillance de la partie et l'application des règles à un joueur expérimenté "hors du coup", sans parler des inévitables engueulades esquivées héhé...

CAR WARS et JDR

Car Wars peut parfaitement se jouer à la manière d'un jeu de rôle classique, avec un meneur de jeu ayant écrit le scénario et chargeant des VNJ (Véhicules Non Joueurs bien sûr), qui veulent du mal aux gentils joueurs (à moins que ce ne soit le contraire!) Dans ce cas de



pour placer les marqueurs directement sur la table de mouvement, tout en pouvant consulter les autres. Il manque des pions pour les trikes (heureusement GRAAL est là ! Voir notre scénario N°1).

Les grandes cartes d'arènes, ben elles sont en bête papier ces cartes ! d'où les inévitables pliures très gènantes pour poser les pions, comme de plus elles sont recto-verso, impossible de les coller à demeure sur une planche quelconque... Mais pour être honnête, je comprends les impératifs financiers, et le choix entre beaucoup de grandes cartes et un seul plateau en carton fort. J'arrête là ma diatribe, vous me suivez aussi je pense.

COUP DE CŒUR?

Ouaip, complètement mec! Car Wars est un excellent jeu, très des solutions), une fois une bonne connaissance des règles acquise, en quelques parties, toute la "technique" disparait au profit du saint délire de l'autoduelling (kill, kill, blast, etc.) De plus, il existe des "trucs" pour améliorer la fluidité du jeu, GRAAL se faisant une joie de vous les livrer bien sûr :

Au premier chef : la discipline (hé, attendez ! partez pas !!). Il est indispensable de se forcer dans un premier temps à respecter les successions de phases, à correctement positionner ses pions et les marqueurs. Ayez tout le matériel sous la main, bien en vue.

Le matériel justement : scotchez les cartes en papier sur une table et collez vos pions sur du carton fort ou du balsa ou kadapak 5mm, ils ne voleront pas en l'air au moindre éternuement et cela permettra de visualiser les tonneaux correcte- figure, le meneur de jeu s'occupe de l'arbitrage et peut très bien décider de faire l'impasse sur telle ou telle scène, voire décider sans trop regarder les règles des résultats d'un combat ou d'une manœuvre, pour accélérer la partie ou la rendre plus passionnante pour les (vrais) joueurs.

De fait, Car Wars se joue mieux en "campagne", où les joueurs d'une partie sur l'autre font évoluer leurs personnages, améliorent leurs véhicules, nouent des contacts, etc. Et puisque nous parlons de la campagne, c'est qu'une idée trotte déjà dans nos cervelles débridées... Je vous laisse découvrir notre scénario "débutant", il fait partie d'une "campagne" qui sera proposée, épisode par épisode dans les prochains GRAAL, ne me remerciez pas, le jeu et la revue méritent bien cela. ●

CAR WARS

DUEL

"...cette décision de l'arbitre a provoqué la fureur des supporters de l'Olympique-Thompson, il semblerait que les premières grenades incendiaires soient parties de leur tribune, rappelons que le bilan temporaire fait état de 176 victimes dont... "

Je coupe la radio, incroyables ces froggies! Encore à se passionner pour le football en 2040! Je concentre mon attention sur le vrombissement ténu mais inquiétant qui émane du générateur de la Jag'... Sûrement le catalyseur-platine, doit être pourri d'impuretés, les rosbifs n'ont jamais été foutus de faire de bonnes caisses... Pas gravissime, mais je regrette déjà ma bonne vieille Crash-Gecko laissée à New-York.

"FROGGY! On va se marrer, je champignonne et j'enclenche la suralimentation..."



La vidéo arrière me renvoie l'image d'une grosse berline vert-fluo, tourelle double affût style gros calibre, plus peut-être un rack de roquettes sur le capot avant... Connait pas ce modèle mais c'est une européenne, le genre "Français" si vous voyez, arf arf... Ce connard accélère (collimateur tête haute: Dist. 196" Accélération 5 mph/sec: constante Azimut 6:25), je distingue les autocollants et plastireliefs qui décorent sa carrosserie, la tire est armée jusqu'aux enjoliveurs (blindés d'ailleurs) mais le blaireau a des pneus trop petits pour ce chassis, encore un conducteur du dimanche, tout dans la tourelle et incapable de faire la différence entre son volant et la roue de secours..!



Jee! Le beauf vient de me doubler tellement serré qu'il a dû rayer la peinture, motherfuckerya! J'accélère un coup, la jag fait un bond, 3 secondes de ligne droite et je lui fais une queue de poisson, eat it frog! arfarf! La caisse est ballotée par les impacts de 20 millimètres, cet enfoiré vient de faire cracher ses deux autocanons matra, à bout portant et sans défi en règle évidemment. Froggy! On va se marrer: je champignonne et enclenche la suralimentation, l'impression de passer dans l'hyper-espace comme dans les vieilles vidéos de la guerre des étoiles, vitesse actuelle 135 mph, accélération 15 mph/sec, je commence à aimer cette bagnole! J'entame un série de zigzags légers qui déboussollent complètement l'autre abruti, il est en train d'essayer de me suivre tout en aspergeant généreusement le béton alentours avec ses bastos, car évidemment il ne sait pas tirer!

Je passe sous un gros pont de TGV et disparai quelques instants de ses vidcams, ca suffira: je pile un bon coup (merci l'ABS!) virage au frein à main et je planque mon chassis derrière un empilement de fûts (putain, j'espère que c'est pas trop toxique ou explosif, avec l'autre fou du flingue!)

Ca y est voilà le champion de France de canon à roulettes, il a pris son temps, arfarf! Doit s'esquinter les yeux sur son collimateur, et non Ducon je suis plus là... déçu? Pt'êt que t'as gagné alors? C'est ça, ralentis un peu, faut économiser l'énergie! Frein à main bloqué, j'appuie sur l'accélérateur, la transmission en prend plein la gueule et le catalyseur siffle tout ce qu'il sait mais boaf... le radar de collision bipe comme quoi y'a un obstacle droit devant! Incroyable, le Français ne réagit pas et me présente gallamment son aile droite; lâchez tout! VROOARRRBLAM!!...

La Jaguar Ramsport II jaillit d'entre les fûts et saute sur la berline vert-fluo, comme si la voiture s'identifait au logo de la marque (un fauve bondissant). Son avant surbaissé cueille le chassis du véhicule et le Français est soulevé de la chaussée, sa voiture fait plusieurs tonneaux, roulant par dessus la Jag (les arceaux de sécurité de la Jag résistent sans problèmes aux deux tonnes du Français) et se crashe parmi les bidons qui éclatent, aspergeant d'une boue noirâtre la carrosserie colorée...

Arfarf! Et en plus c'était vraiment inflammable cette merde! Dis donc Ducon, j'espère pour ton assureur que t'as eu de quoi te payer un extincteur pour ta brouette... Apparemment non...! C'est vrai que les 20 millimètres ont dû te coûter cher! Bon ben, je te laisse froggy, vaya con dios!...

Je reprends ma route, j'hésite à appeler le bureau de l'AAA, mais boaf, ce "*kill*" était trop facile, pas la peine de l'authentifier. En tout cas, maintenant que la carrosserie est rayée et tordue, cette tire commence à ressembler à une vraie bagnole, arfarf!

Bien calé sur l'appuie-tête, j'écoute l'enregistrement du discours que j'ai préparé pour les pingouins du Conseil européen de Strasbourg, c'est pas le tout de rigoler avec les indigènes mais en tant que responsable de l'American Autoduel Association, je dois leur en foutre plein la vue aux petits nouveaux d'Europe, ils font juste un test là, mais faut que l'autoduelling soit légalisé définitivement, et ça c'est mon job.

"...Le duel automobile est un sport noble, permettant à l'Homme de se réaliser pleinement, en individu responsable et libre... L'art du combat est fait de maîtrise du véhicule, de manœuvres complexes et précises dont le but est d'amener l'adversaire là où il ne peut plus suivre, en utilisant contre lui sa propre force, car le combat automobile s'apparente plus aux arts martiaux qu'à un vulgaire duel d'artillerie..."

BBLAOUMSCRASH!!!

Roger est réveillé en sursaut, la semi qu'il conduit vient de faire une grosse embardée dans un bruit de tonnerre; ahuri, il reprend le volant et stabilise le 40 tonnes Renault, tous les voyants sont au rouge... Un bref regard sur l'écran lui montre que le camion est passé sur la mauvaise voie de l'autoroute et aussi, hélas la carcasse d'un coupé, vingt mètres derrière le poids lourd. Roger stoppe la machine.

"Et merde! Saloperie de pilote automatique, on peut pas roupiller cinq minutes merde!"

Roger saute de la cabine un extincteur à la main et court vers sa victime. Il est de toutes manières trop tard: la carcasse prend feu dans une explosion qui le couche sur le béton... Suivie immédiatement de flots de mousse teintée de sang... L'incendie est stoppé mais il n'y a plus rien à faire pour le conducteur de la Jaguar... Roger, l'œil éteint regarde brûler une liasse de formulaires de l'AAA éjectés par l'explosion... ●

L'APRES MIDI D'UN ZONARD

Ce scénario est le premier d'une ''mini-campagne'' qui a pour nom ''naissance d'un champion'', et est destiné à entrainer les joueurs comme leurs pilote à une parfaite maitrise de l'Autoduelling.

Pour chaque scénario un plan du terrain à petite échelle vous sera fourni, à vous de le reproduire en grand sur une feuille quadrillée en pouce et quart de pouce. Et si ce type de papier est introuvable ou si vous avez la flemme, vous pourrez toujours les transposer sur une carte de la boite CAR WARS. La présence d'un arbitre est souhaitable.

Ce scénario est prévu pour 2 à 4 joueurs, si vous n'êtes que 2, l'un de vous devra se dévouer pour jouer l'arbitre. Il s'agit d'un stock-car, sans armes lourdes et (à pions) peu dangereux.

Vos personnages sont encore de jeunes blancs becs, n'ayant pour toute expérience de la conduite que celle des mobylettes. Vu votre bêtise, vous n'avez aucune chance d'avoir assez d'argent pour vous acheter une voiture et vous êtes trop jeune pour participer à une nuit des amateurs.

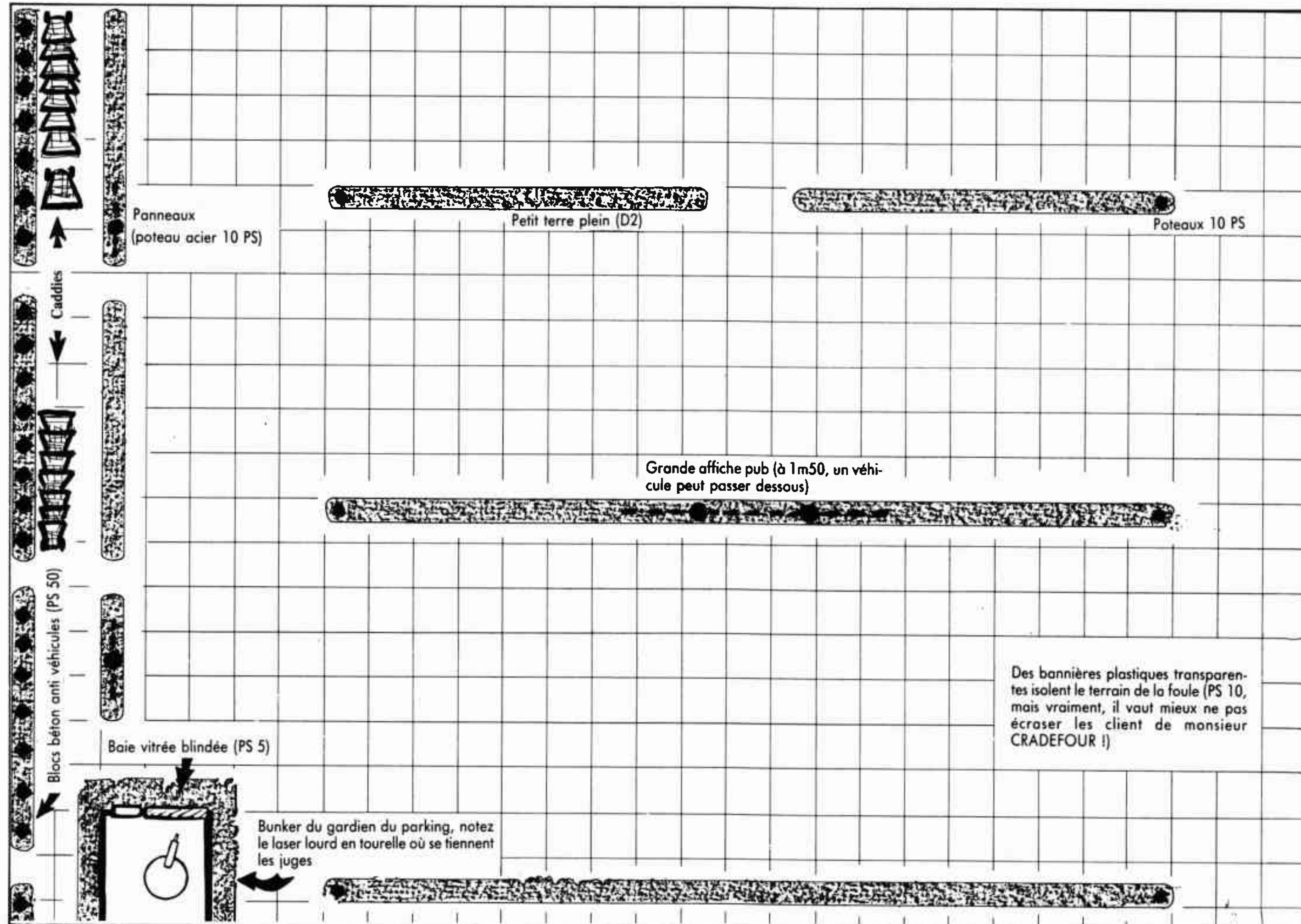
Mais voilà que votre chance se présente un samedi après midi sur le parking de CRADEFOUR où vous êtes venu faire avec vos parents les traditionnelles courses du week-end : les vins Nicolis offrent un spectacle-concours de stock-cars, chacun est libre de participer. Plusieurs véhicules légers (karting, side-car ou trike) sont proposés, armés de jets de peinture. Le vainqueur (unique) est le dernier en état de se déplacer. Les participants reçoivent (tous) leur véhicule ''en état'' à la fin du jeu et la vainqueur empoche une prime de 500$ en plus.

KARTINGS : HAMSTER 3460 : remplacer les canons lance fléchettes par des jets de peinture à l'arrière.

TRIKES : CREVETTE (= crabe, sans les mitrailleuses, ni les roquettes). Jets de peinture à l'arrière et blindage allégé AV : 15, arrière 10, G8/D8 T5/F5. Les véhicules pénètrent à 20mph par les 4 côtés (à égale distance)

REGLES SPECIALES : Il est évident que la peinture est moins meurtrière qu'un ''shotgun''... Aussi, pour simuler son effet, proposons-nous de compter une pénalité de -1 à la stabilité du véhicule pour toute manœuvre débutant du côté (avant, arrière ou côté) entièrement repeint. Comment sait-on si un côté a été repeint ? Simple, un tir de peinture est règlé comme un tir normal quand le véhicule a encaissé autant de points ''peinture'' qu'il a de points de blindage, cette face est repeinte (dur pour la visibilité et pas la peine d'utiliser les essuie-glaces)... Si un véhicule est totalement repeint, il a seulement une pénalité permanente de -3...

«Après ce spectacle de stock-car, votre hypermarché CRADFOUR est heureux de vous faire bénéficier d'une promotion exceptionnelle sur les pièces détachées»



Le donjon dont vous êtes le dragon

Ça devait arriver. C'était fatal. De grosbills en grobillisme, vous voici dragon !



Vous êtes Marrdororh, vénérable dragon de Sixième Rang, vétéran de la Compagnie des Anciens, Initié à la Magie du Ver... Votre réputation n'est plus à faire et, semant terreur et désolation sur les territoires de la baronnie de Roeski, vous êtes plus craint et haï que Mordor lui-même. Rappelez-vous votre jeune temps : vos envols majestueux, premiers actes des raids meurtriers que vous meniez, accompagné de vos semblables, contre l'Alliance des Cités Pourpres... Rappelez-vous vos victoires : le goût du sang de dizaines d'adversaires déchiquetés par votre mâchoire puissante ou vos griffes acérées... Rappelez-vous la joie que procurait la magie noire du Ver, ridiculisant les faibles sorciers humains, pauvres pantins que vous faisiez valser au gré de votre volonté... Rappelez-vous les ravages que causait votre souffle brûlant sur les rangs adverses, et le regard de panique dans les yeux de ceux qui allaient mourir... Après venait le temps des trésors, toutes ces fortunes que vous avez fait transporter par vos esclaves de races inférieures dans votre antre secrète, au cœur des montagnes de la Forge...

Ah ! tout cela est maintenant terminé et vous passez votre cinquième âge à dormir sur un monticule d'or et de diamants... Au cœur du labyrinthe sous la montagne, vous attendez le prochain éon pour vous réveiller et ressortir au grand air, prouver au monde que la légende de Marrdororh n'est pas le fruit de l'imagination des vieux fous qui, eux se souviennent...

Quand soudain... Quand soudain on vous réveille ! Qui ose interrompre le sommeil sacré de Marrdororh ? Qu'il subisse votre courroux ! ... Allez en 1.

1 Avant de vous endormir, vous avez tissé, à toutes les entrées de la montagne de la Forge, un réseau d'alarmes magiques destinées à vous réveiller si un quelconque intrus pénétrait dans votre domaine. C'est l'une d'entre elles qui vous tire de votre sommeil, signalant la présence d'un petit groupe d'humains à la porte nord de la montagne.

- Vous pensez que ces incapables n'arriveront jamais à défaire vos servants, qui vont s'en occuper immédiatement. Vous vous rendormez, confiant **(13)**.
- Vous pensez qu'ils peuvent représenter un réel danger et restez éveillé, pour superviser à travers votre boule de cristal le travail de vos servants que vous envoyez à leur rencontre **(7)**.

2 Vous vous rendez en deux coups d'ailes au cratère central de la montagne, la sortie de votre repaire. Vous commencez à monter le long de l'énorme cheminée lorsque vous voyez surgir du néant une forme qui se déplace très rapidement : c'est un magicien elfe porté par un tapis volant. Il commence à enchaîner une série de passes magiques...

- Vous lui foncez dessus, espérant le croquer avant qu'il ait fini son incantation **(9)**.
- Vous accélérez votre fuite, espérant vous mettre hors de portée **(12)**.
- Vous commencez vous-même l'incantation d'un puissant sortilège de paralysation **(5)**.

3 Vous débouchez dans la grotte, soufflant et crachant le feu, toutes griffes dehors. Les deux intrus ne sont plus qu'à quelques dizaines de mètres et vous vous précipitez pour leur régler leur compte. Soudain, une troisième forme se matérialise sur votre droite et détourne quelque peu votre attention : vous voyez apparaître un elfe, vêtu de la tenue classique des sorciers et porté par un tapis volant ; il commence une série de passes magiques. Dans le même temps, vous réalisez que les deux autres, plutôt que de fuir à votre approche (ce qui est le comportement normal à adopter face à Marrdororh !), vous foncent dessus, anticipant le contact.

- Vous continuez votre assaut, persuadé de liquider cette piétaille rapidement **(10)**.
- Vous faites volte-face, préférant une retraite stratégique à un combat incertain **(14)**.

4 Vous sortez de la montagne sans aucun problème, vous êtes indemne, fauché, sans aucune fierté mais vivant. Vous avez quand même eu une sacrée jugeotte : nul dragon ne survit face aux aventuriers d'AD&D. **FIN.**

5 Par manque de chance, vous avez affaire à un archi-mage elfe de 27e rang sur lequel votre sort n'a aucun effet. Par contre, son sort à lui fonctionne : vous vous retrouvez à l'état de statuette de pierre, on ne peut plus mort. Vous passerez le prochain éon sur sa cheminée comme bibelot-souvenir. **FIN.**

"Je souffle le mago à l'air chaud et je me fais les deux autres à la main..."

6 Vous les observez, jouissant de l'impunité que procure l'invisibilité. Rapidement, vous voyez qu'un magicien elfe, qui était lui aussi invisible, se joint au petit groupe. Il est porté par un tapis volant et ses ornements correspondent à celui d'un sorcier de haut rang. Vous décidez de les surprendre dans le large couloir suivant **(8)**.

7 Le Roi-Squelette, chef de votre garde de morts-vivants se rend avec le bataillon de zombis à la rencontre des intrus. Vous voyez ces derniers dans votre boule de cristal, ils ne sont que deux : un nain à la longue barbe rousse, carapaçonné dans une armure sombre aux reflets incertains, portant à deux mains une hache à double tranchant dont la lame, couverte d'antiques caractères runiques, émet une étrange pulsation bleue. Son unique compagnon est un grand humain aux traits sévères, protégé également par une lourde armure. Il porte au côté une masse d'arme impressionnante et tient devant lui un objet en forme de croix.

Dès que vos servants sont au contact, un bref et inégal combat s'engage : le Roi-Squelette est mis en pièces par le nain tandis que l'humain transforme vos zombis en poussière, simplement en leur présentant le mystérieux objet qu'il tient dans la main... Vous déglutissez 20 litres de lave péniblement en réalisant que vos fidèles compagnons ne sont plus... Décidément, vous avez affaire à forte partie...

- Vous allez à leur rencontre, bien décidé à leur faire payer chèrement le meurtre de vos « amis » **(11)**.
- Face à ce genre d'individus, issus de la trop fameuse école d'AD&D, mieux vaut ne pas discuter. Vous décidez de vous enfuir par les airs, leur abandonnant votre trésor **(2)**.

8 Vous envisagez les deux plans possibles et optez pour l'un deux :

- Soit ils s'engagent dans le couloir, ne détectant aucun danger apparent et, dès qu'ils seront à une dizaine de mètres de vous, vous les « soufflerez à l'air chaud », les transformant en braises dans les quelques secondes suivantes... Ça ne peut pas rater **(15)**.
- Soit ils s'engagent dans le couloir, ne détectant aucun danger apparent et vous jetez un sort sur le magicien pour vous occuper des deux autres « à la main ». Ça ne peut pas rater non plus. Allez en **16.**

9 Arrivé à toute allure à quelques mètres de lui, vous lui portez un redoutable coup de mâchoire alors qu'il continue son incantation. Vous vous cassez la moitié des dents de la mâchoire sur sa cape, qui est bizarrement plus dure que le granit. C'est en pensant avec amertume à tous les tours anti-fair-play dont disposent ces enf... de magiciens que vous vous retrouvez dans un monde meilleur, transformé par un puissant sortilège de 27e rang en une mignonne petite statuette qui fera la joie des amateurs de rareté. **FIN.**

10 Vous recevez simultanément la hache enchantée du nain qui se plante dans votre poitrine et le sort du sorcier qui vous englobe dans une zone glacée, engourdissant vos sens et votre vitalité. Vous vous affaissez, très affaibli. Votre regard se voile et vous avez juste le temps d'apercevoir le grand humain lever sa masse d'arme avant qu'elle ne s'abatte sur votre crâne... C'est dans une douloureuse explosion multicolore que le rideau tombe, annonçant la fin de la carrière de Marrdororh. **FIN.**



11 Vous décidez de les intercepter dans la grande grotte nord-est, vers laquelle ils semblaient se diriger après le combat. Vous optez pour la stratégie suivante :

- Foncer dans le tas **(3)**.
- Lancer sur vous-même un sort d'invisibilité pour les observer et attendre le moment idéal pour frapper **(6)**.

12 Crevant le record de vitesse à tire-d'aile, vous vous échappez du cratère. Vous entendez derrière vous le rire sardonique et dédaigneux du magicien **(4)**.

13 Vous vous rendormez rapidement et vous réveillez tout aussi rapidement... Hélas, vous êtes au paradis des dragons, bel et bien mort. Les « petites créatures inférieures » que vous méprisiez ont eu raison de vous pendant votre sommeil. Quelle négligence pour un vétéran de votre âge ! **FIN.**

14 Vous retournant brusquement, vos adversaires marquent un temps de surprise que vous mettez à profit pour vous replier dans un grand couloir. Il vous faut prendre une décision rapidement, avant qu'il ne vous trouvent :

- Vous enfuir par le cratère central, abandonnant lâchement tous vos trésors aux intrus **(4)**.
- Vous jeter un sort d'invisibilité et espérer les surprendre dans ce couloir **(8)**.

15 Ils arrivent, marchant de manière hautaine, n'ayant l'air de craindre ni dieu ni diable. Décidément, l'école d'AD&D forme de drôles d'aventuriers. Pris d'un doute, vous pensez que ce combat est peut-être votre dernier et vous faites une prière de malédiction à Gerrh-Fhaud, Grand Maître des Dragons, pour qu'il vous venge au cas où vous seriez tué. Ils sont maintenant à portée et vous crachez un long jet de flammes qui emplit pendant un instant toute la largeur du couloir. Vous relâchant, vous riez de vous-même



et du doute qui vous a assailli avant de massacrer ces faibles créatures... **(17)**.

16 Ils arrivent, marchant du pas assuré de ceux qui ne craignent rien... Décidément, ces sous-créatures vous étonneront toujours. Vous lancez un sortilège de « confusion » sur l'elfe en vous approchant silencieusement du groupe. Manque de chance pour vous, l'elfe est un archi-mage du 27e rang et votre sort « rebondit » sur lui, n'étant par chargé d'une force magique suffisante pour l'affecter. Tout cela tourne au très mauvais plan quand vous réalisez que votre propre sortilège d'invisibilité s'est envolé, dissipé par une passe effectuée par le sorcier. Gasp ! Le nain se précipite sur vous, levant sa lourde hache à deux mains pendant que l'humain, prenant sa masse d'arme, commence une manœuvre destinée à vous contourner. Le sorcier a commencé l'incantation d'un nouveau sort.

- Vous crachez une bouffée de feu sur le groupe **(17)**.
- Vous foncez croquer le sorcier, sûrement l'adversaire le plus dangereux du groupe **(9)**.
- Vous vous occupez d'abord du nain **(18)**.

17 La fumée se dissipe et vous patientez quelques instants, espérant voir les restes carbonisés des trois rigolos... Aïe aïe aïe ! Il n'y a pas de restes et, respirant l'air ambiant, vous vous rendez compte qu'il n'y flotte pas l'odeur habituelle de chair grillée ! Quelle est cette diablerie ?

Soudain, vous les apercevez, ils sont dans la grotte, à une cinquantaine de mètres, indemnes. Ils ont sûrement été téléportés par un puissant sortilège pendant que vous les attaquiez.

- Sentant que vous n'êtes vraiment pas à la hauteur, vous décidez de vous enfuir en abandonnant tous vos trésors. **(4)**.
- Vous en avez ras-le-bol de ces petits morpions, vous vous découvrez et foncez dans le tas, sans tenir compte du sorcier qui commence à enchaîner des passes magiques **(10)**.

18 Cet espèce de petit monstre esquive avec une agilité surprenante votre coup de mâchoire. Par contre, son coup de hache porte, et il vous fait très mal : vous sentez que sa lame est enchantée et votre flanc vous brûle atrocement. Fou de rage, vous lui portez un terrible coup de griffe qu'il encaisse sans défaillir... Et c'est tout étonné de voir qu'il est encore vivant après avoir reçu pareille blessure que vous encaissez un coup de masse sur la tête, doublé d'un puissant sortilège de confusion. Et c'est la curée... Prochaine étape : le paradis des dragons. **FIN.**

REQUIEM POUR UN JEUNE LOUP

Un petit chaperon, un loup et de grandes dents? C'est pour mieux te manger mon enfant.

Grand-mère vous a-t'elle raconté l'histoire du Loup et du Chaperon Rouge? Gageons que cette version vous en apprendra bien plus qu'il n'eut fallu...

Un M.J. et un joueur suffisent, alors pourquoi ne pas demander à votre Mère-grand d'être le Meneur de jeu et vous le joueur?

Il était une fois... un comte qui vivait retiré avec sa fille au plus profond des bois. Si monsieur le Comte de Dranville vit ainsi retiré, c'est parce qu'il tient beaucoup au château de ses ancêtres qui est construit à cet endroit et d'autre part parce qu'il se trouve pour l'heure affligé d'un mal immortel: il est vampire... Oh, comme bien d'autres, il ne l'a pas toujours été mais s'en est fait une raison; non, si l'on parle de lui aujourd'hui, c'est surtout à cause de sa fille qu'il aime beaucoup et qui a été victime elle aussi de divers tracas à l'occasion de tragiques événements qu'il n'est point temps de narrer pour l'heure, la pauvrette est victime d'une toute autre malédiction (elle se transforme en loup-garou les nuits de pleine lune)... dans son château au fond des bois. Jusque là, rien que de très banal sans doute, ce qui l'est moins, c'est que bien que garou(e), la belle n'en est pas moins princesse et son père qui l'aime beaucoup se désespère de la voir se languir avec pour seul horizon celui d'une petite meute de loups qui végète dans les bois entourant le domaine ancestral. Comment la distraire? Tiens, pourquoi ne pas la mener à l'Auberge-Relais qu'il connait pour y être allé une ou deux fois. Les taverniers sont sympathiques et des gens "biens" à défaut d'être "de biens" ont l'habitude de s'y arrêter. Outre la perspective de rencontres intéressantes, Monsieur le Comte a comme une idée derrière la tête... Lui aussi a, par ailleurs, quelque peu besoin d'une certaine convivialité. Or, sa fille est jolie, certes un peu pâle, mais fort attirante tout de même et elle est encore bien jeune, fraîche et pure puisque ne connaîssant rien à l'amour... Alors peut-être qu'une petite ballade en forêt avec un beau jeune homme la séduirait-elle..? Et qui sait si ce damoiseau ne serait-il point tenté de rester avec eux, oui qui sait..?

Les héros de l'histoire:

Le Comte de Dranville est un personnage d'une cinquantaine d'années, brun, à l'allure sportive. Il s'habille toujours avec élégance et ne peut se défaire d'une certaine habitude de marier le noir et le rouge à tout propos. Il a une vision plus large sur leur escapade à l'Auberge que le peu qu'il n'en a révélé à sa fille. Il a décidé d'attirer le jeune homme au château



pour le soulager de son essence vitale, lui offrant ainsi l'immortalité... et s'offrant à lui-même un gendre bon marché...

Comte de Dranville,
gentilhomme et vampire
CA 0 DEG 1D10 + Double perte d'énergie
DV 7 PV 36 JP Magicien 7ème

Isabelle de Dranville, pulpeuse à souhait, elle possède cette peau marbrée si chère aux hommes. Seulement voilà, elle est affligée de cette affreuse malédiction qui la transforme en louve-garou les nuits de pleine lune. A la condition cependant, qu'elle soit


Plume
Dominique Daneluzzi
Pinceau
TOTO Brother

directement exposée aux rayons de pleine lune pendant quelques instants. Donc, gare au jeune mercenaire qui va la convoyer, quelques secondes d'inattention et crac, les poils lui poussent sur le corps, les ongles s'allongent et...

Précisons que la transformation est inéluctable dès que la jeune personne se sera trouvée exposée, tout au plus pourra-t'on retarder l'échéance en la ramenant rapidement sous un sombre couvert. Pendant sa transformation, Isabelle est vulnérable car toujours surprise par ce qui lui arrive (elle ne domine pas encore son "don") mais cela dure vraiment très peu et cède la place immédiatement à une période de férocité totale pendant laquelle elle ne se connait plus elle-même.

Isabelle de Dranville,
jeune fille sage et louve-garou
CA 5(9)DEG 2D4
DV 4PV 22 JP Guerrier 4ème
Elle porte une robe rouge et blanche, et un grand châle blanc.

Celui que vous pourriez être :

Hugues Manvor est un mercenaire intrépide, qui vient se perdre dans les trous perdus pour y trouver le repos. Il est de haute taille, a les cheveux bruns, l'œil vif, la jambe souple... Tous les attributs du jeune loup, quoi ! Il ne brille pas par son aisance oratoire ou son intelligence, ni ses scrupules soit, mais il est de bonne compagnie et connait les usages... C'est donc un garçon que Dranville a trouvé tout à fait à son goût et digne d'accompagner son enfant chéri à travers les siècles des siècles.

Hugues Manvor,
guerrier et mercenaire, 2ème niveau
FO 17 IN 10 SA 9 DEX 13 CON 16 CHA 15
CA 4 DEG 1D8+2 PV 16
Il a son barda léger, une épée simple, une dague finement ciselée à laquelle il tient beaucoup et porte une cotte de mailles. Pas de problèmes d'argent pour l'heure, il est au repos dans cette auberge depuis 4 à 5 jours et commence seulement à explorer le coin.

Le comté de Dranville

Ce comté est une région très boisée et légèrement montagneuse. Sa population est constituée d'anciens serfs affranchis, ils servaient le Comte au temps où il était encore normal ; depuis bien longtemps, les tailles n'étant plus réclamées et le Comte n'apparaissant plus en public, les paysans se sont considérés comme libres. Mais ils évitent de parler du château, de crainte que le seigneur ne réclame ses anciens droits seigneuriaux, et puis aussi par mysticisme : plus personne, n'a été au château depuis belle lurette, on n'a jamais revu le bûcheron et puis, il y a quelques loups qui sont revenus vivre dans la "forêt" et qui semblent prospérer, pourtant le Comte était un fameux chasseur ! Quoi qu'il en soit, ils ne savent absolument pas ce qu'il en est au sujet de la famille de Dranville. Leur village est situé au nord-est du château. Une allée délimitée par une double rangée de maronniers traverse les jardins et s'enfonce droit dans la forêt en direction du château mais cette allée n'est entretenue que jusqu'au dolmen qui sert de croisée avec le chemin de ceinture. Les paysans se procurent le bois de chauffe en perpétuant les rotations d'affouage, ils utilisent le vieux chemin qui ceinture tout le bois. Mais ils ne s'enfoncent jamais dans la forêt. Un étang où ils vont s'approvisionner en poissons et dans lequel ils se baignent l'été, se situe à mi-chemin entre l'Auberge et ce village, à l'est ; cet étang était autrefois enkysté dans le bois, ils ont déboisé autour pour "assainir la zone..."



La mission

Lorsque Hugues Manvor est abordé par le Comte de Dranville, il est environ 23 heures, la belle Isabelle est assise à une table toute seule. Dranville explique alors au mercenaire qu'il est un homme très affairé et qu'il doit se rendre dans une ville lointaine et par conséquent laisser sa fille rentrer seule à son château. Ce qu'il trouve très hasardeux étant donné qu'il faut traverser la forêt, peuplée de loups féroces ajoute-t-il. C'est pourquoi il propose au mercenaire d'accompagner sa fille jusqu'aux portes du château, et ceci pour 500 pièces d'or. Il ajoute que sa fille est très sensible aux éblouissements et qu'il est préférable qu'elle reste sous le couvert des arbres, de peur qu'elle ne prenne un coup de lune. En fait, le vampire dans sa précipitation n'avait pas remarqué que cette nuit voyait sa lune pleine, il a donc peur que sa fille ne se transforme en loup pendant le voyage. Dès les tourtereaux partis, le comte retourne au château d'un coup d'aile bien entendu.

Les itinéraires possibles

Il existe deux chemins très distincts, un premier direct, très court qui traverse la forêt en plein milieu mais n'est plus entretenu et un deuxième beaucoup plus long qui longe la bordure est de cette même forêt. L'Aubergiste quand il les verra partir seuls, leur indiquera les deux possibilités, en ajoutant bien que la plus longue est la moins dangereuse.

La traversée au milieu de la forêt

En effet, un chemin serpente à travers les arbres. Il fait un noir d'encre et Isabelle si on l'interroge ne répondra pas, semblera absente, ce qui rendra d'autant plus sinistre le voyage.

Au bout d'une demi-heure de marche, des cris de loups commencent à retentir, il y a alors 10% de chances que ces derniers sentent la petite équipe et l'attaquent. Ensuite toutes les dix minutes, 10% viennent se cumuler. La traversée dure par ce chemin, au minimum deux heures...

Et pendant que les loups l'assailleront, Hugues verra à son grand étonnement la jeune fille caresser tranquillement l'un deux.

Loups,
10 (-1 que caresse la jeune fille)
CA 7 DEG 1D6
DV 2+2 PV 14 JP Guerrier 1er

Ne pas oublier quand vous jouerez les loups que ceux-ci ne sont pas des fauves rendus fous furieux par la faim, en fait, ils attaquent par empathie avec Isabelle qu'ils connaissent et acceptent comme leurs mais n'iront pas jusqu'à se faire tous trucider... D'ailleurs, le problème surgit surtout du manque de coopération d'Isabelle qui a envie de suivre les loups plutôt que le jeune homme...

Si le mercenaire a l'idée stupide de couper à travers bois, il va se perdre et se fera très certainement dévorer... Souvenez-vous que le bois n'est pas entretenu !

Le chemin vers l'étang

Ce chemin est en effet beaucoup plus calme que le précédent, les loups ne s'y aventurent pas, il est trop près de la campagne. Malheureusement ça ne déride pas Isabelle qui reste muette comme... une tombe. Au bout de deux heures, ils arriveront auprès du fameux étang. De vieux paysans reconvertis tardivement en bandits et chassés du village ont monté une embuscade à l'endroit où l'on peut accéder le plus facilement à l'eau. Ils sont cinq et sont cachés dans une petite cabane à l'entrée d'un ponton. Ils attaquent si quelqu'un y monte, après l'avoir laissé passer. Hugues peut très bien avoir l'idée saugrenue d'aller visiter la barraque ou vouloir s'abreuver, mais il faut signaler que le ponton est à découvert et que si Isabelle y accède, elle commencera à se transformer en loup-garou et essayera, c'est sa spécialité, d'arracher la tête du pauvre Hugues que les paysans terrifiés n'essayeront pas de secourir, ni de détrousser d'ailleurs.

Si le mercenaire monte seul sur l'avancée, les brigands le surprendront et lui poseront la question fatidique:
- *"La bourse ou la vie..."*

A ce moment là, à Hugues de décider: contre sa belle dague ou sa bourse, ils le laisseront aller, d'autant plus qu'ils ne sont guère courageux; s'il a envie de se battre (après tout il n'y a sur l'embarcardère la place que pour 2 combattants de front), il y a 90% de chances que la belle se soit éloignée bien... à l'abri dans le bois! Il reste 10% de chances qu'elle intervienne en nommant chacun par son nom et en les sommant de cesser... Mais ce faisant, elle va s'avancer sous la lumière lunaire et... vous assisterez à une rare scène d'hystérie collective (condoléances au M.J. qui devra gérer "ça"!)

Brigands, 5 vieux et veules
FO 14 IN 11 SA 9 DEX 16 CON 10 CHA 7
CA 5 DEG 1D8+1 PV 3 JP voleur 1er
Ils portent des épées et des armures de cuir, et possèdent en tout 7 PO.

Ensuite, si les deux tourtereaux s'en sortent, le reste du chemin ne posera aucun problème, hormis les hurlements des loups au loin dans la forêt, rien ne les inquiètera jusqu'au dolmen. A cet endroit, le chemin croise une allée. Quoique fasse le héros, la jeune fille reste toujours curieusement aussi insensible, même éventuellement si ce dernier fait des efforts de galanterie (Dame, c'est que son "mal" la travaille un petit peu!). Tout au plus parviendra-t'elle à grimacer de temps à autre quelque énigmatique sourire que le mercenaire ferait mieux de ne pas prendre pour une quelconque invite...



Le village

A cette heure avancée de la nuit, il n'y a personne dehors, hormis le crieur dont les paroles retentissent à l'autre bout du village:
- *"Dormez villageois, tout va bien!"*

C'est la seule personne que Manvor pourra interroger à cette heure. Le vieux crieur les renseignera sur la route à prendre, il expliquera qu'en sortant du village, si l'on va tout droit dans l'allée et qu'on continue au-delà du dolmen, on parvient après environ une demi-heure de marche à une cabane de bûcheron qui marque l'entrée du domaine privé de Monsieur le Comte, puis on trouvera un chemin qui mène au castel, cela prendra encore une demi-heure d'après lui mais ça oblige à pénétrer profond dans les bois et il y a les loups. Sinon, on peut prendre à droite au dolmen et longer le bois sans s'enfoncer par le chemin des orées et on arrive par derrière le château mais c'est très long. Une chose pourra surprendre Hugues, c'est que le crieur tient un pendentif ouvert à la place d'une lanterne et que cela fait le même effet. Il s'agit d'une amulette de lumière éternelle, le crieur ne la cédera pas à moins de 100 PO. En fait, cela peut s'avérer une arme terrible contre le vampire (pénalité de -4 contre la lumière éternelle).

N'oubliez pas toutefois qu'Isabelle ne doit pas sortir de l'ombre des arbres, or si elle rentre dans le village...

La cabane du bûcheron

C'est une vielle cahute située en bordure d'une clairière que longe l'allée, complètement défoncée et pour cause le vampire est venu y faire un tour, le bûcheron était le seul qui osait encore le défier dans sa forêt. Il lui a fait un sort, et malgré ses protections car ce marraud en avait, il a été vidé de son sang. Hugues trouvera donc le mobilier dévasté, les chaises cassées, le combat est visible et s'il cherche un object caché, il trouvera sans problème une vielle croix, principale protection du malheureux contre le démon, mais cette nuit là, il n'a pas eu le temps de l'utiliser. Il y a aussi les incontournables gousses d'ails qui trainent un peu partout. Le Comte a laissé le corps du pauvre homme aux

loups, avec l'ail en guise d'assaisonnement, ces derniers n'aimant pas l'ail, ils l'ont laissé, trainant le corps dans la forêt pour le déguster tranquille.

Le banquet final

Enfin, le voilà qui se dresse, devant les jeunes gens, il se situe au bout d'une allée mal entretenue mais bordée de chênes centenaires. Enfin, ils peuvent voir une double porte massive sculptée d'adorables petits diablotins. Et à peine auront-ils effleuré le parvis du bout du pied que le comte apparaîtra :

- *''Ah ah ! Vous avez réussi à franchir la forêt, bravo ! Ma fille est belle, n'est-ce pas ? Je vous donne sa main ! Et vous, que me donnez-vous en échange ?''*

Quelle que soit la réponse du mercenaire, le vampire finira tôt ou tard par hurler :

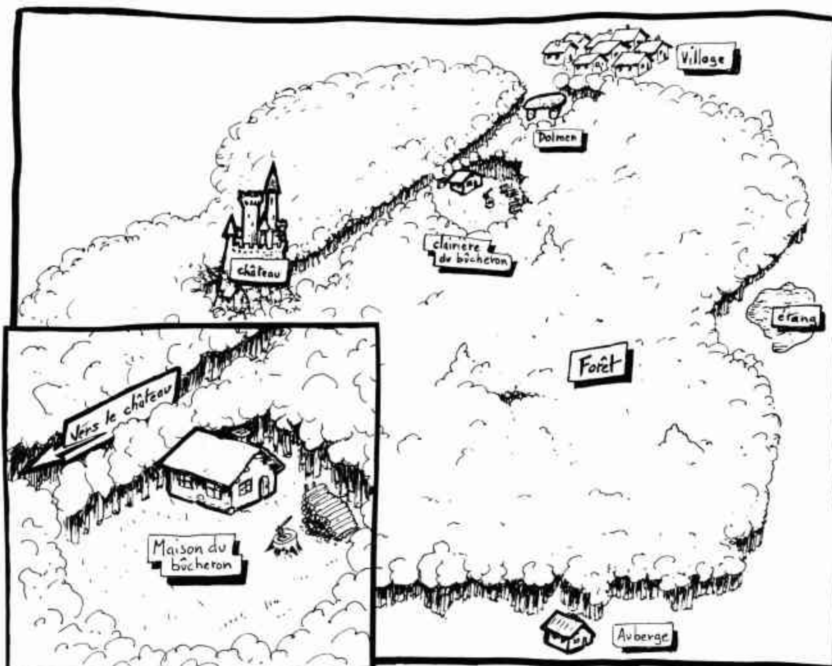
- *''Votre sang, cher ami, votre sang bien sûr !''*

Puis comme à lui même... *qui vous confèrera l'immortalité bien sûr..!*

Sur ces mots, il se précipitera sur l'infortuné Hugues qui aura 5 rounds à tenir, temps qu'il faudra au soleil pour se lever. S'il tient, le comte sera surpris et c'est en poussière qu'il arrivera à la porte de son château. Quant à sa fille, l'aube la fera s'évanouir, et elle tombera inanimée sur le sol.

Ainsi, notre mercenaire se retrouve avec une jeune et jolie maudite, orpheline de surcroît, sur les bras. Que va-t-il en faire, cela est une autre histoire...

Evidemment, coté minutage du scénario, il va vous falloir assurer si vous voulez obtenir cette belle fin ! Et faire perdre un maximum de temps à votre aventurier afin que la nuit s'écoule toute entière, même en considérant que l'on est en plein été et que le jour se lève à 5 heures environ...

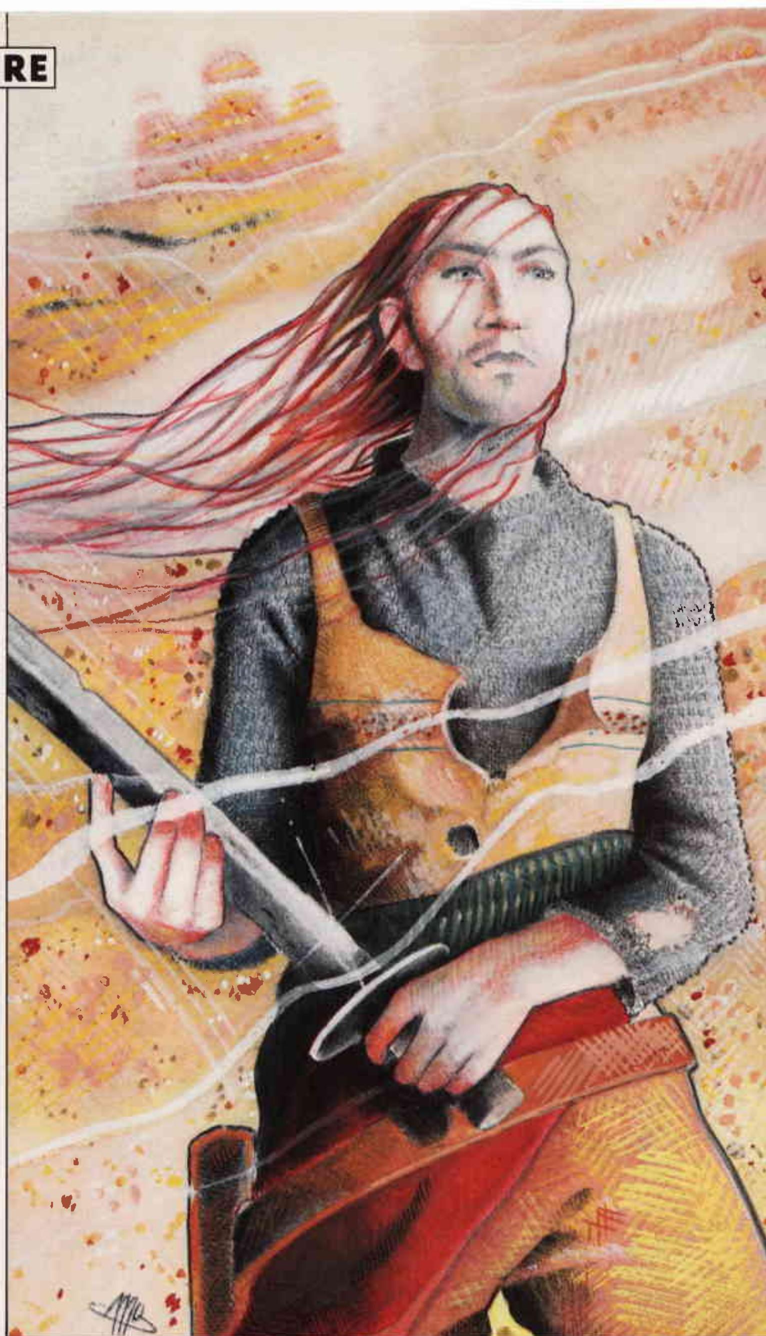


CHIENS DE GUERRE

Tu rêves de sang clair, de sable chaud, de femmes faciles et d'argent vite gagné ?

Tu seras mercenaire, mon fils !

MERCENAIRE



Les soldats de fortune à travers les âges , pour tous jeux de rôle.



Tous les hommes ne sont pas attirés par le métier des armes. Certains hésitent à quitter leur village, bâtés comme des mulets pour marcher au pas sous un soleil de plomb. D'autres se refusent à courir sus à l'ennemi, au risque de se faire couper le nez, déchirer les membres ou percer les intestins. Ce manque de motivation explique qu'il ait fallu, depuis l'antiquité, payer les plus pauvres ou les plus cupides des citoyens pour qu'ils prennent en charge les travaux et fatigues de la guerre. On dit grand mal de ces hommes, mais est-il plus moral de tuer son voisin pour l'amour de son pays, de sa race ou de sa classe que de le faire pour de l'argent ?

Comment entrer dans la carrière ?

Vos PJ seront mercenaires, c'est décidé ! Pour une ou plusieurs aventures ? C'est à vous d'en juger. D'abord, voici comment pousser les personnages à embrasser, bon gré mal gré, la noble carrière des armes. La méthode que vous choisirez dépend bien sûr du contexte.

AD&D et Médiéval-Fantastique : les personnages désargentés se rendent dans une ville où se tient en permanence un ''marché aux mercenaires''. Le port est plein de navires venus de tout le monde connu. Dans les tavernes, employeurs et salariés discutent des modalités de leur contrat. La tradition veut qu'un mercenaire à la recherche d'un travail peigne son bouclier en blanc (source : le Marché du Cap Ténare - Grèce classique).

Médiéval-Fantastique : dans une ville portuaire, les notables engagent douze mercenaires. Ce contingent doit obigatoirement être fourni, à chaque printemps, au puissant roi d'une île voisine. Une fois le contrat signé et l'ancre levée, les PJ apprennent la véritable nature de leur mission : ils doivent nourrir le minotaure adoré par le peuple de l'île, tout en donnant au monstre l'occasion de prendre un peu d'exercice... (source : légende de Thésée et du Minotaure).

Tous jeux de rôle : un roi a dépeuplé son pays en vendant tous ses sujets valides, en qualité de mercenaires, aux souverains des états voisins.

Les personnages l'ignorent et se demandent pourquoi les villages qu'ils traversent sont à l'abandon et les champs en friche. De temps à autres, ils croisent un convoi d'enfants de 12 à 16 ans et de vieillards de plus de 60 ans, escortés par des cavaliers en arme... Les PJ risquent, eux aussi, d'être enrôlés de force.

Les Sergents Racoleurs

Le sergent racoleur est chargé de recruter des mercenaires, pour le compte des autorités officielles ou d'un chef de bande. Lorsqu'il ne pratique pas l'enlèvement pur et simple, il emploie les moyens les plus déloyaux pour remplir son office. Il aborde les PJ sous un motif futile et les invite à boire : il s'agit d'endormir leur esprit critique avant de les convaincre en jouant sur deux tableaux :

L'argent : en sus de promesses mirobolantes, les PJ toucheront une avance relativement importante dès la signature du contrat.

L'oubli des fautes passées : le roi George d'Angleterre, dit-on, ''avait trop besoin d'hommes pour s'informer d'où ils venaient''.

Dans les siècles à venir, la Légion Etrangère sera un refuge pour les hommes traqués par la police. Les PJ peuvent eux aussi, s'engager pour échapper à la justice, ou à la vengeance de quelque guilde d'assassins...

Le sergent racoleur promet bien sûr que la discipline sera légère, comme les exigences du service ! Les PJ feraient bien de se méfier : un certain roi de Prusse prétendait qu'on ne fouettait pas les hommes dans son armée, ce qui était inexact - sauf dans les régiments où l'on préférait la bastonnade.

Le voyage des mercenaires jusqu'à leur cantonnement s'effectue parfois dans des conditions pitoyables :

''[Le chariot] était assez bien rempli d'hommes que l'atroce racoleur qui s'était

emparé de moi avait enrôlé... et je pus voir à la lueur des lanternes des sentinelles, lorsqu'elles me jetèrent sur la paille, une douzaine de sombres figures entassées pêle-mêle dans l'horrible prison mouvante où j'allais être confiné. Un cri et une imprécation de mon voisin d'en face me prouvèrent qu'il devait être blessé comme je l'étais moi même."(William Thackeray - Barry Lyndon).

Dans un tel contexte, comment faire régner la discipline? Par la force et la terreur...

Naissance d'un tueur

"Nous fûmes traités comme des esclaves et des criminels, avec des artilleurs mêche allumée aux portes des cours et de l'immense et sombre dortoir où nous couchions par centaines (...). Il y avait des hommes de toutes les nations et de toutes les professions. Les Anglais boxaient et faisaient les matamores ; les Français jouaient aux cartes, dansaient et faisaient des armes ; les lourds allemands fumaient la pipe et buvaient de la bière, quand ils avaient de quoi en acheter." (B.L)

Transposé dans un univers médiéval-fantastique, imaginez-vous un pareil mélange de peuple ? Les orcs de Sauron, les Suderons et les Easterlings contraints d'oublier leurs haines raciales pour combattre sous la même bannière ! Aucun lien de solidarité ne peut s'établir au sein de la troupe, ce qui prévient toute tentative de rebellion. Les grands orcs fouettent les petits, les plus faibles sont insultés, brutalisés, et parfois même battus à mort.

On imagine mal que les PJ puissent servir longtemps dans une telle armée. Il existe heureusement des compagnies de mercenaires où chaque homme a voix au chapitre : le chef n'est que le premier d'entre eux. Issu de la base, il s'est élevé au sommet de la hiérarchie par son charisme et sa valeur guerrière.

Le culte du chef

Un PJ ambitieux doit savoir que la puissance d'un chef de mercenaire est inversement proportionnelle à celle du pays qui l'emploie : les *Condottieri* dont les noms ont traversé les siècles ont pu s'imposer dans une Italie morcellée. Au contraire, nul ne se souvient des chefs de mercenaires employés par l'Empire Romain au faîte de sa puissance. Les périodes de troubles et de décadences sont propices aux soldats de fortune !

C'est au chef de mercenaire de négocier les contrats, mener les opérations militaires, répondre aux revendications parfois virulentes de ses hommes. La plus part se soucie plus de diriger cette masse de combattants sans susciter trop de protestations que de faire régner la discipline. Leurs motivations sont diverses. Certains agissent par goût de l'aventure guerrière :

"Il pouvait vivre en paix sans honte et sans dommage, et il préfère la guerre. Il pouvait mener une vie facile et il veut se donner de la peine, pourvu qu'il fasse la guerre. Il pouvait jouir sans danger de sa fortune, et il aime mieux la diminuer en faisant la guerre, il voulait bien dépenser pour la guerre comme un autre pour un mignon ou tout autre plaisir".

D'autres, plus nombreux sont poussés par l'appât du gain : "Il n'échappait à personne qu'il désirait violemment s'enrichir, qu'il désirait commander pour prendre davantage, qu'il désirait être honoré pour accroître ses gains. Pour arriver à ses fins, la route la plus courte à ses yeux était la parure, le mensonge, la fourberie. Ce n'était pas au bien des ennemis qu'il en voulait, car il jugeait difficile de prendre à qui se tient sur ses gardes ; mais il croyait seul savoir qu'il est très facile de s'approprier le bien d'un ami parce qu'il est sans défiance."

Guerre et Paix : Le Fardeau du soldat de fortune

En temps de guerre, les fonctions des mercenaires peuvent varier. On peut toutefois les classer en catégories selon la valeur supposée des individus engagés :

1) Le cantonnement en garnisons : pour ne pas immobiliser des troupes régulières et fiables, les mercenaires jugés peu sûrs au combat sont payés pour assurer la garde de points d'importance secondaire : les places fortes se trou-

CHAIR A CANON A VENDRE

"Le grand et illustre Frédéric avait tout autour des frontières de son royaume des vingtaines de ces marchands d'esclaves blancs qui débauchaient les troupes ou enlevaient les paysans, et ne reculaient devant aucun crime pour approvisionner ses brillants régiments de chair à canon. Ils avaient vingt-cinq francs du gouvernement par chaque homme qu'ils amenaient" (BL). Pour de beaux hommes, le Roi serait allé jusqu'à cent ou mille... La vie d'un racoleur n'est pourtant pas dépourvue de risque. L'un deux, Galgenstein, arrêté par des ennemis, "déclina ses qualités de noble et de capitaine au service de la Prusse et on fit demander à Berlin si ses allégations étaient vraies. Mais le roi, quoiqu'il employât des hommes de cette espèce, ne pouvait reconnaître sa propre honte. On répondit de Berlin que l'individu devait être un imposteur attendu que tous les officiers de ce nom étaient à leur régiment et à leur poste. Ce fut l'arrêt de mort de Gasgenstein, et il fut pendu comme espion." **(BL)**

FRANCESCO SFORZA

Aucun autre routier ne connut la bonne fortune de Francesco Sforza qui devint, par la volonté de Dieu et le sort des armes, l'un des plus grands princes de toute l'Italie. Le duc de Milan, Filippo Maria Visconti avait guerroyé dans la plaine du Po. Il se rendit compte, tardivement, que cette politique d'agression continuelle le mettait à la merci de ses condottieri. Pour s'attacher définitivement le plus illustre et le plus puissant (mais aussi le plus honnête) d'entre eux, il ne trouva pas mieux que de lui faire épouser sa fille - faisant par là du chien de guerre son héritier puisque le vieux duc n'avait pas de fils. Visconti, se mit à regretter son geste, et chercha, par mille moyens perfides, à nuire à son gendre qui se tira avec plus ou moins de difficultés de tous ces traquenards. Quand le duc mourut, les Milanais, lassés de ses guerres perpétuelles, détruisirent son palais, massacrèrent ses partisans et proclamèrent la République. Sforza ne fronça pas les sourcils, il ne se roula au sol de colère, il ne réunit pas son armée pour ravager la cité et punir les révoltés. Il s'assit dans son fauteuil et attendit. Quelques temps plus tard, les Milanais vinrent d'un air détaché pour l'engager à défendre la ville contre les Français et leurs alliés Vénitiens qui ravageaient les campagnes environnantes. Sforza accepta. Un de ses capitaines repoussa les Français et lui même battit les Vénitiens auxquels il proposa aussitôt la paix. Après bien des intrigues et d'innombrables revirements d'alliances, les Milanais vaincus se rallièrent finalement à Sforza.
Celui-ci se révèla un duc magnanime et pacifique. Il donna ses propres terres à ses voisins pour gagner leur sympathie. Il favorisa l'imprimerie. Il créa un système de poste. Il bâtit des hôpitaux, des écoles, des canaux et surtout, une grande et lourde forteresse dont il fit sa résidence: On est jamais trop prudent.

S



vant dans les territoires conquis sur l'ennemi, ou sur une lointaine frontière. En vous inspirant du "Désert des Tartares", vous pouvez créer un scénario d'ambiance où l'on attend, dans l'impatience ou l'angoisse, un ennemi qui ne viendra pas. Mais le véritable danger se trouve ailleurs : imaginez une forteresse imprenable, avec, tapie au fond des souterrains, une abomination Cthulhoïde qui attend son heure...

2) La constitution de corps spécialisés, à l'entrainement plus poussé que celui des unités régulières : troupe d'archers, de frondeurs... Et si vous jouez à AD&D ou Stormbringer, n'est-il pas naturel de penser que chaque armée possède un corps de magiciens ? Prêtre (aumônier et médecin), voleur (espion), quelle que soit sa classe, votre personnage peut devenir mercenaire !

3) Troupe de choc : pour des missions dangereuses et délicates, on emploie un petit groupe de professionnels bien entrainé. Exemples types de missions à confier à vos PJ : s'emparer / détruire / garder un pont, un col, tenir jusqu'à l'arrivée de renforts, s'infiltrer dans une cité ennemie pour en ouvrir les portes de l'intérieur, porter un message, châtier un traître qui s'est réfugié chez l'ennemi, assassiner ou enlever le chef adverse, etc.



4) Les gardes du corps : lorsqu'un souverain se méfie de son peuple, il aime s'entourer de mercenaires d'élite étrangers, fidélisés par des salaires somptueux et par la haine qu'ils inspirent aux autochtones : les rois de France avaient leurs Suisses, le Pape a encore les siens (*NDLR : mais sont-ils détestés par la population locale ?*) et les empereurs byzantins disposaient d'une garde levée dans les pays nordiques. Le statut de tels mercenaires est enviable jusqu'au jour où le souverain impopulaire passe de vie à trépas... voir à ce sujet le mini-scénario "Seuls contre Tous".

En temps de paix, quatre options se présentent :

1) Le contrat est résilié : les hommes reprennent la route. Soit ils trouvent un nouveau commanditaire, dans une province ou un état voisin, soit ils pratiquent le brigandage pour survivre.

2) Leur employeur leur attribue des lots de terres ou des châteaux qu'ils peuvent administrer à leur guise. Cela permet de fidéliser une compagnie de mercenaires en unissant leurs intérêts à ceux du commanditaire.

3) Le cantonnement en garnison semble la solution la moins enviable : la discipline est plus sévère et les punitions plus cruelles qu'en temps de guerre. Mais les hommes peuvent, pour augmenter leur solde, pratiquer un autre métier.

4) Le pire qui puisse arriver au mercenaire est d'être tout simplement massacré par un commanditaire méfiant ou avare. Les Carthaginois n'hésitaient pas à éliminer par traîtrise des compagnies entières de mercenaires.

Souvent aussi, ce sont les mercenaires qui firent trembler Carthage. Les faits historiques qui inspirèrent Flaubert dans *Salambo* ne sont qu'un épisode d'une longue suite de trahisons et de promesses non tenues.

A la suite d'une guerre perdue par Carthage, 6000 mercenaires réclamèrent l'argent qui leur était dû et qu'on ne pouvait plus leur verser. Sur un ordre du Sénat, on les convia à une expédition outremer qui leur rapporterait un immense butin.

Les mercenaires furent débarqués sur un îlot désert. Les vaisseaux regagnèrent le large, condamnant les malheureux à une mort lente mais sûre. Leurs squelettes, blanchis sous le soleil firent baptiser leur cimetière : l'Ile des Ossements. Dans le même ordre d'idée, les Carthaginois firent connaître aux Romains la route que suivraient 4000 mercenaires gaulois dont ils ne désiraient plus les services. Les légions tendirent une embuscade d'où pas un celte ne se tira vivant.

Trahison !

La méfiance a toujours été de rigueur entre les mercenaires et leur commanditaire. Il est vrai que, pour les chiens de guerre, les raisons ne manquent pas de rompre le contrat.

La cupidité des mercenaires en est la cause la plus fréquente : assiégés par un puissant et ambitieux voisin, les habitants de la ville grecque de Théangela se trouvèrent un jour incapables de verser la solde des mercenaires qui défendaient leurs murailles. Ces derniers traitèrent alors avec l'ennemi qui les engagea sur le champ, tandis qu'ils lui livraient la ville et ses malheureux occupants. Cette situation peut être facilement transposée à l'échelle d'un petit groupe de mercenaires (les PJ) chargés d'escorter un convoi, de garder les portes d'un village fortifié...

L'ambition des chefs de compagnies n'est pas à négliger pour autant. Un condottiere s'éleva jusqu'au rang de duc de Milan. Un de ses contemporains et ami. Frédérico da Montefeltre devint, lui, duc d'Urbino - et un humaniste renommé. Autre titre de gloire, plus symbolique celui-là, La Hire, chef d'une horde d'écorcheurs, rallié par la suite à Jeanne d'Arc, laissa son nom à une figure de nos jeux de cartes : le valet de cœur.

Routiers, Ecorcheurs et grandes compagnies

(Les hommes qui voulaient devenir princes)

Pour compenser les faiblesses de leurs conscriptions, Français et Anglais multiplièrent, pendant la guerre de Cent Ans, le nombre de mercenaires à leur solde. Ces soldats de fortune furent surtout employés à tenir garnison dans les châteaux et for-

LA SERVITUDE MILITAIRE : COMMENT Y ECHAPPER POUR TOUJOURS

"La vie que menait le simple soldat était effroyable pour tout autre que des gens d'une patience et d'un courage de fer. Il y avait par chaque groupe de trois hommes un caporal marchant derrière eux, usant de la canne impitoyablement, à tel point que l'on disait, qu'il y avait, dans l'action, un premier rang de soldats et un second de sergents et de caporaux pour les pousser en avant. Beaucoup d'hommes s'abandonnaient aux actes les plus terribles de désespoir sous ces persécutions et ces tortures incessantes, et dans plusieurs régiments de l'armée il avait surgi (...) l'horrible usage de l'infanticide. Les hommes disaient que la vie était intolérable, que le suicide était un crime, et qu'afin de d'en finir avec l'insupportable misère de leur position, le meilleur moyen était de tuer un petit enfant, qui, étant innocent, était sûr d'aller au ciel, et, le meutre commis, d'aller se livrer à la justice (...) Le seul moyen de remédier au mal fut de défendre strictement que ces sortes de criminels fussent assistés d'aucun écclésiastique et de les priver de toute consolation religieuse"

(B.L.)

teresses. La conquête par les Anglais de provinces entières du royaume de France et la faiblesse numérique des troupes venues d'Outre-Manche expliquent la main-mise des mercenaires sur de vastes territoires qu'ils administraient à leur guise.

Lorsque la paix de Brétigny fut signée entre les deux royaumes, les Anglais s'engagèrent à évacuer les place fortes qu'ils contrôlaient encore. Ce ne fut pas du goût de leurs mercenaires qui décidèrent, pour leur part, de garder leur bien. Ils envoyèrent au diable les rois de France et d'Angleterre pour s'intaller en suzerain dans leurs nouveaux domaines.

"Capitaines et routiers pillent les églises, dévastent les monastères, chassent les moines dans les forêts. Ils violent les femmes du peuple, enlèvent et traînent dans leurs bagages ou gardent dans leurs forteresses les demoiselles nobles, volent les enfants pour en faire des pages. Ils mènent leurs prisonniers en laisse comme des chiens, leur cassent les dents avec des cailloux, leur coupent les poings, les fouettent, leur écrasent le ventre. Ils exigent de simples bourgeois des centaines et des milliers de florins et, de plus, des aunes de drap, des barriques de vin, des fourrures, des épices, du poisson et même des journées de travail."

La mise en coupe réglée du pays environnant permet aux routiers d'accumuler de grandes richesses :

MERCENAIRE

MORT A LA VIE



Attaque d'un village par les mercenaires de l'Ordre du Vautour Un témoignage unique.

Le jour naissant nous surprit en plein travail, sarclant les champs : un rituel immuable dans notre vie de gueux des Basses-Terres. Comme chaque matin, le disque rougeoyant du soleil s'éleva sur la campagne morne, mais ce jour là, une ombre plus rouge encore allait s'étendre sur nos existences.

Une nuée de cavaliers surgit à l'horizon. Brandissant des bannières écarlates ils dévastèrent notre village, massacrant tous les êtres vivants qu'ils trouvaient à portée de leurs armes. Ils tuaient rarement d'un simple coup d'épée, ils connaissaient mille manières élégantes, cruelles, raffinées, de faire passer un homme de vie à trépas. Pour eux donner la mort était un art subtil où s'exerçaient leur imagination et leur,créativité.

Une tourmente s'abattait sur mon univers familier. Je voyais mes parents, mes amis, périr sous les coups des guerriers et pourtant, je me sentais irrésistiblement attiré par ces cavaliers bardés de métal. J'aurais voulu leur ressembler. La plupart des villageois acceptaient passivement la mort ; moi, avec une poignée de campagnons, je résistais jusqu'au moment où nous fûmes submergés sous le nombre.

Les guerriers alignèrent contre un mur les rares survivants, tous des hommes qui s'étaient défendus comme je l'avais fait moi-même. Nous pouvions maintenant contempler les masques de vautour des cavaliers, grotesques et hideux malgré leurs riches ornements. Seuls leurs yeux étaient visibles et ils ne reflétaient pas le moindre sentiment humain. Quant à leurs voix, elles étaient rauques et discordantes comme les cris des vautours.

Ils nous offrirent la vie sauve si nous acceptions de servir dans leur troupe. C'est ainsi que j'entrai dans l'ordre des vautours, pour toute mon existence car seule la mort pourra me délivrer de cet engagement. Les nouvelles recrues eurent la peau marquée au lance-feu, juste au niveau du cœur, et on leur trancha la première phalange du petit doigt gauche que l'on offrit au commandeur, grand chef de ce bataillon. Je résistai au choc. Ceux qui perdirent connaissance furent revêtus d'une tunique de cuir et d'un masque scellé, et réduit au rang d'esclaves. Puis nous partimes. Mon corps semblait coller à l'armure que j'avais reçu, mon unique bien, que jamais personne ne m'arracherait.

L'armurier du bataillon nous avait expliqué comment sceller définitivement notre masque si l'ennemi nous capturait. Notre armure soudée au masque deviendrait alors notre tombe.

Sur mes dix doigts, je me fis tatouer la devise de notre grand conétable Asrovak Mikosevaar

«MORT A LA VIE»

par **LEK**, correspondant de Graal sur la Terre du Tragique Millénaire.

"La compagnie est, d'ordinaire, bien organisée. A côte des routiers, qui portent les armes, elle a des maréchaux-ferrants, des selliers, des tanneurs, des bouchers, des tonneliers, des couturières et lessiveuses, des chirurgiens et des médecins, des clercs qui tiennent la comptabilité, reçoivent les deniers des rançons, rédigent les sauf-conduits vendus aux marchands et aux bourgeois. Des curés de villages chantent la messe à ces singuliers fidèles. Maîtresses et pages suivent la compagnie et s'installent avec elle. Les capitaines anglais font même venir auprès d'eux leurs femmes légitimes. L'écurie, la table, la cuisine sont montés, parfois avec luxe. Les chevaux sont nombreux. La compagnie est escortée de brocanteurs qui revendent les objets mobiliers enlevés aux habitants ; mais les routiers gardent, pour eux, les draps riches, les ceintures d'argent, les joyaux, les plumes d'autruche et les atours des demoiselles." (Ernest LA VISSE - Histoire de France).

Il serait intéressant de placer les PJ dans une situation analogue pour voir comment ils se comportent. Rien n'empêche, en effet, les personnages et leurs suivants de constituer le noyau d'une petite troupe de mercenaires. Ils pourraient ainsi négocier des contrats, acquérir avec le temps une certaine réputation professionelle, se faire des ennemis, posséder terres et chateaux...

Pour en revenir à l'histoire, quand les armées du roi de France chercheront à éliminer les seigneurs brigands, les routiers sauront se mobiliser en une "Grande Compagnie" de plus de 15 000 hommes qui écraseront les troupes royales. Pourtant, leur puissance ne sera que de courte durée. Incapables de gérer leurs terres, les routiers subiront les contre-coups de l'appauvrissement général des provinces qu'ils auront contribué à agraver. Contraintes de (re)prendre la route, les compagnies, divisées, harcelées par les paysans, iront se perdre en livrant des combats stériles dans le Sud de l'Europe.

DE LA DIFFICULTÉ D'ÊTRE MÈRE CENERF

Interview de Mère Cenerf inventée de toutes pièces par Dominique Daneluzzi.

DD : Alors si j'ai bien compris vous êtes Mère Cenerf ?

MC : Oui, mon fils.

DD : Mais d'où vous vient ce nom ? Certaines s'appellent Mère Marguerite, d'autres Mère Supérieure...

MC : Et bien voilà, je confesse beaucoup et j'ai décidé de prendre le nom du plus gros péché que j'ai jamais eu à soulager.

DD : Je comprends mal, expliquez moi.

MC : Beaucoup d'hommes viennent me voir à confesse...

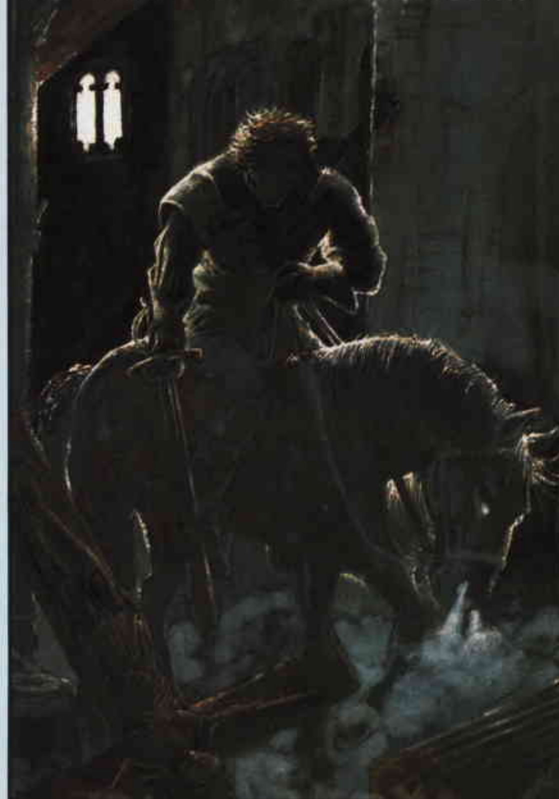
DD : Aaah ! ? ! (Air entendu et lubrique) Et que disent-ils ?

MC : Par exemple : "ma Mère, j'ai beaucoup pêché". Là, je réponds : "et par où avez vous pêché, mon fils ?" "— Ah, vous savez ma Mère, c'est ce nerf, toujours ce nerf..." Je réponds alors chaque fois : "celui qui grandit quand l'envie vient ?" Et chaque fois, ils me répondent : "oui ! Celui-là même, ma Mère, celui-là même..."

DD : Oui, d'accord, tout s'explique !

MC : Vous comprenez donc que ce n'est pas toujours facile d'être Mère Cenerf...

RECHERCHE COMPAGNON...



Montures rares et inégalées, les SABOTS-FOUS sont les compagnons préférés des mercenaires des régions rocheuses des Marches Bleues. Robustes, rapides, à l'aise sur les terrains les plus accidentés, les SABOTS-FOUS entretiennent un haut rapport empathique avec leur cavalier. La symbiose est presque parfaite entre les deux êtres qui ne forment plus qu'un seul corps. Ceci est un avantage décisif dans bien des occasions (combat, cascade, etc), et fait des SABOTS-FOUS des montures très recherchées par les soldats de fortune. Nul n'a jamais vu la naissance d'un SABOT-FOU. Certains considèrent que ces créatures sont surnaturelles et qu'elles se sont échappées des enclos des dieux, il y a de cela... quelques éternités. Cette raison est souvent évoquée lorsqu'il s'agit d'expliquer pourquoi les SABOTS-FOUS ne se reproduisent pas en captivité.

Rechercher un SABOT-FOU est, aux yeux de beaucoup, une quête insensée et inutilement mortelle. Mortelle, car il faut entreprendre un périple sur les hauts-pics des Marches Bleues. Si un de vos joueurs désire entreprendre cette quête, ayez soin de lui préparer une véritable "campagne" qui l'empêchera jouer avec ses partenaires habituels pendant un bon nombre de parties. Cette quête s'entreprend SEUL et laisse forcément des traces... "Mais, dit le sage, celui qui a chevauché un jour un SABOT-FOU ne désirera plus jamais d'autre monture".

AD&D : DV : 5/ CA : 5/ TACO : 14/ Taille : 1m60/ Longueur : 2m50/ Poids : 400kg/ Vitesse : 40'en montagne et en plaine/ Fréquence : Rare/ Attaques : 2/ Sabots : 2D6+4/ Morsure : 1D8+2.

STORMBRINGER : F : 4D6/ C :4D6/ I : 2D6/ P : 2D6+2/ D : 4D6/ PV : CON/ Armure : 3/ Sabots : 2D6+2/ Morsure : 1D6.

STAR WARS : Dex : 3D/ Percep 3D+2/ Vig : 4D+2/ Sabots : 4D/ Morsure : 3D/ Empathie : 3D+2

O.F.

MERCENAIRES ET AUJOURD'HUI ?



Les chiens de guerre depuis 1945

L'avènement des armées nationales, levées par conscription, avait pu faire croire à la disparition des mercenaires. Grande fut donc la surprise de voir réapparaître le soldat de fortune au premier plan de l'actualité, lors des troubles qui déchirèrent le Congo au début des années 60. Ange salvateur de l'Occident pour les uns, hydre fasciste pour les autres, qu'en est-il réellement du mercenariat de nos jours ?

Pourquoi employer des mercenaires ?

La légende dorée voudrait que ceux-ci soient de meilleurs soldats, plus endurants et plus intrépides que les troupes autochtones, ce cliché véhiculant encore l'idée d'une supériorité naturelle du blanc sur le noir (ou assimilé). Mais ce n'est pas la véritable raison. Le mercenaire possède en fait un triple avantage sur le personnel local :

1) son emploi est plus économique que celui de troupes régulières. Le mercenaire est utilisé lors d'actions ponctuelles (les contrats initiaux ne durent jamais plus de six mois avec possibilité de reconduction).
2) sa parfaite connaissance des armements les plus modernes permet à son employeur de disposer d'une puissance de feu plus grande que celle de son adversaire. Deux nouvelles sortes de soldats de métier ont fait leur apparition :
   - le spécialiste des armes à technologie avancée, par exemple le pilote de chasse.
   - le conseiller militaire (certains mouvements de rebellion ne s'offrent les services que d'un seul mercenaire chargé d'instruire leurs hommes).
3) le soldat de fortune permet aussi aux grandes puissances d'intervenir indirectement, pour une durée limitée, dans un endroit éloigné. Des mercenaires auraient été expédiés par le gouvernement français au Tchad pour soutenir les troupes locales en attendant l'arrivée de l'aide militaire ''officielle''.

Où interviennent les mercenaires ?

Les lieux d'intervention actuels des mercenaires se caractérisent par un net retard militaire des partis-en présence... ainsi que par le désintérêt des grandes puissances envers le conflit en question.

Le Surinam est l'exemple type de ces régions du monde dénuées de tout intérêt stratégique, négligées par les médias, et dont le sort pourrait se décider grâce à l'intervention d'une petite troupe suréquipée et surentraînée.

Recrutement - entraînement.

Les mercenaires se recrutent aujourd'hui par l'intermédiaire d'agences discrètes, ce qui évite tout contact direct entre le candidat et son employeur potentiel. Si vous êtes intéressé, lisez attentivement les petites annonces ! Nous vous conseillons aussi de fréquenter les librairies militaires, sans parler des bars et autres lieux mal famés où trainent les désœuvrés fascinés par les choses de la guerre.

Il est rare que le mercenaire soit envoyé directement au combat. Il passe d'abord dans un camp où un entrainement intensif réveillera ses réflexes endormis par la vie civile. Voici un emploi du temps type :

6H : lever

6H10 / 6H30 : exercices physiques

7H / 7H30 : petit-déjeuner

8H : rassemblement et inspection

8H15 / 9H30 : marche et maniement d'armes légères

9H30 / 10H : démontage et remontage d'une mitrailleuse de 30mm

10H / 10H30 : pause

10H30 / 11H : initiation au détecteur de mines

11H/12H30 : manœuvre en campagne, estimation des distances, indication de cibles, embuscades

12H30 / 14H : déjeuner

14H / 18H : double marche au polygone, tir à la mitrailleuse de 30mm et au mortier de 60mm

18H Hors du service : désœuvrement, actes de violence gratuites, etc.

Qui sont les mercenaires aujourd'hui ?

De l'aveu d'un ancien soldat de fortune, on peut distinguer :

a) le mercenaire qui a des problèmes conjugaux, par exemple, le divorcé récent.
b) celui qui cherche fortune.
c) l'amateur d'aventure.
d) celui qui veut échapper à la justice.
e) celui qui, après un passé trouble, pense qu'il pourra poursuivre sous un uniforme sa carrière criminelle. La supériorité de l'offre sur la demande permet désormais une certaine sélection des mercenaires. Ces derniers doivent généralement remplir ces trois conditions :
   1) être blanc (no comment)
   2) posséder une instruction militaire préalable
   3) ne pas être citoyens de certains pays. Le gouvernement de Washington a, par de nombreuses mesures plus ou moins officielles, cherché à empêcher l'engagement de citoyens US dans les compagnies de mercenaires (perte de la nationalité, pressions sur les chefs de troupes..)

Le mercenaire type est aujourd'hui un militaire de carrière désireux de mettre en pratique, sa période accomplie, toutes les belles choses dont on lui a parlé dans les écoles de guerre. Les contrats sont rarement faramineux : un homme peut toucher, chaque mois, 1000 livres versées à son épouse plus 200 livres réglées sur place dans la monnaie du pays. En cas de succès de la mission (coup d'état réussi par exemple), une prime importante peut être versée (40000 livres) sans compter la possibilité de s'engager comme officier supérieur dans la nouvelle armée. Signe définitif de l'embourgeoisement de la profession, des allocations familiales et des primes-retraites figurent désormais dans le contrat.

Pierre BRUNO

APPEL A MISSION

La Citadelle des Eaux-Fortes est un exemple unique de l'architecture démaïkke. Erigée sous le règne du tyran Séléa'Nsomne, elle représente une véritable énigme. Vieille de plusieurs millénaires, elle possède une atmosphère artificielle provenant d'on ne sait où. Cependant, l'air en est assez difficile à respirer lors d'efforts intenses. De nombreux scientifiques se sont penchés sur le mystère de cette atmosphère, mais presque toutes leurs expéditions ont été décimées par les parasites géants (de la famille des Larves-Faux/voir Graal n°23, pages 46-47) qui vivent en ces lieux. Le gouvernement fédéral dont dépend la citadelle refuse d'envoyer l'armée pour exterminer ces créatures qui empêchent l'avancée des recherches archéologiques. Et les scientifiques ne veulent pas, pour détruire les parasites, courir le risque d'endommager la citalle elle-même. Un appel a été lancé à tous les mercenaires désirant se joindre à la nouvelle expédition du professeur Edaone Tôhaul. Un salaire de 1000 crédits par jour et par homme a été annoncé !
Notre collaborateur Haufe est aussitôt parti sur les lieux. Dès son arrivée il nous a fait parvenir un hologramme de la citadelle. Le mois prochain, peut-être aurons-nous la suite de son reportage...

O.F.

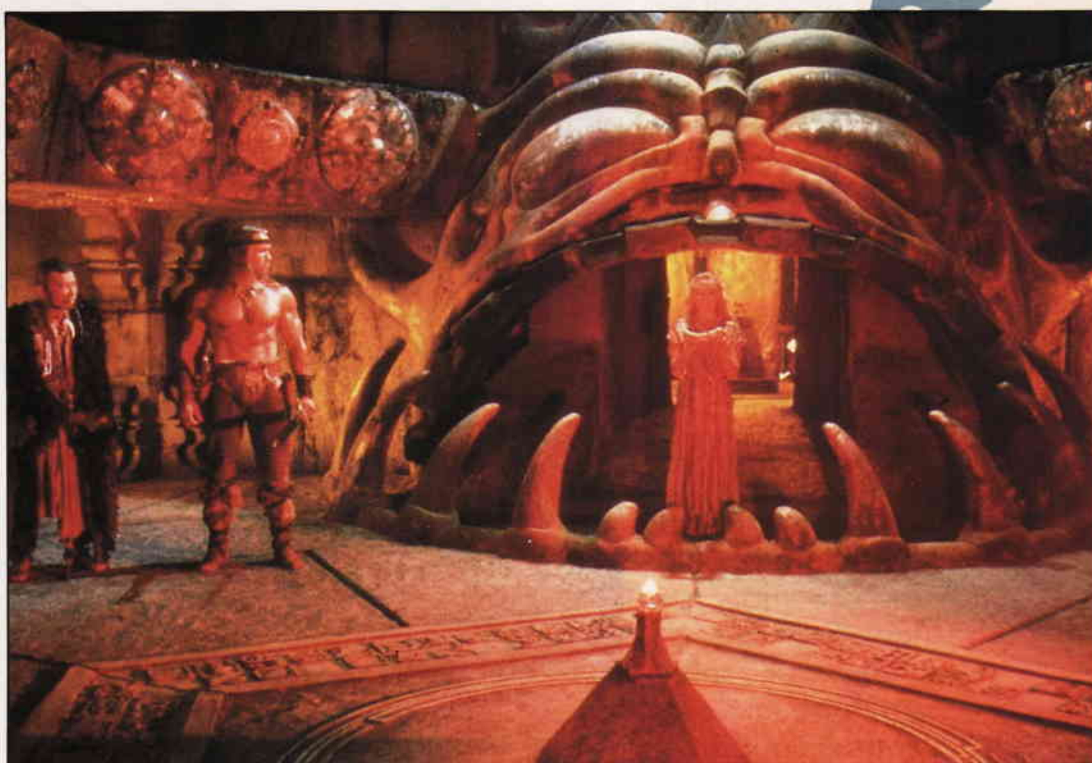
MINI-SCENARIOS

CHASSE AUX CHIENS :

Assis dans une taverne de quelque ville inconnue, les PJ sont abordés par un racoleur qui leur propose une fortune importante pour s'engager momentanément dans les troupes d'un seigneur local. Si les PJ refusent, l'aventure finit là. S'ils acceptent, leur nouvel ami les conduit dans un hôtel proche où une embuscade leur est tendue : irrités par la rebellion de leurs mercenaires, les habitants cherchent à se débarrasser de tous les soldats de fortune qui pourraient traverser leur cité. La proposition du recruteur n'est qu'un piège tendu aux aventuriers trop cupides qui, même s'ils survivent à l'embuscade, devront quitter la ville sous peine d'être lynché par la population.

LA LEGION PERDUE :

Durant un voyage en mer, les PJ longent une île d'où une centaine d'hommes leur lancent des signaux de détresse. S'ils suivent les conseils du capitaine du navire, ils laissent les malheureux à leur triste sort. S'ils abordent, ils ont la mauvaise surprise de voir les naufragés bondir à bord pour les attaquer avec des armes cachées sous leurs vêtements. Assommés, les PJ se réveillent seuls (avec les cadavres de l'équipage), abandonnés sur l'île où il leur est impossible de trouver de l'eau et des vivres. Par bonheur, ils découvriront une barque, presque achevée, construite par le groupe des naufragés. Ces derniers étaient des mercenaires abandonnés par leurs employeurs avares. Ces mercenaires font actuellement voile vers la cité de leurs commanditaires afin de la mettre à sac et d'y soulever d'autres compagnies au service de la ville. La barque achevée, saurez vous deviner où débarquent les PJ et qui ils retrouvent sur le quai ? Pris entre deux partis qui rivalisent de cruauté, nos héros survivront-ils dans une cité mise à feu et à sang ?



VERS LE COEUR DES TENEBRES

Chargé par son empereur de conduire une poignée de mercenaires vers les sources d'un grand fleuve pour y disperser des indigènes rebelles, un chef de compagnie a été couronné roi par ces mêmes indigènes. A la tête de soldats de fortune et de troupes levées sur place, il a massacré les armées envoyées contre lui. L'empereur charge les PJ de remonter le fleuve en barque pour assassiner le traître, sur lequel veillent jalousement des gardes fanatiques. (En réalité, le traitre a été tué lors d'un précédent combat mais les indigenes qui l'avaient choisi comme roi ont gardé sa mort secrète. Sa dépouille momifiée est l'objet d'un culte divin. (Ce scénario est basé sur le roman "Vers le Coeur des Ténébres", de Joseph Conrad, qui inspira le film "Apocalypse Now".

SEULS CONTRE TOUS

Ce scénario peut être traité de deux manières différentes suivant le contexte :

Médiéval-fantastique : Norkin Fer-de-Lance, roi des nains de la Montagne Creuse, est un souverain cruel et détesté par ses sujets. Il engage des mercenaires d'une autre race - les PJ pour veiller à sa sécurité. Les personnages n'imaginent même pas à quel point Norkin est haï car personne n'ose dire du mal de lui, si grande est la terreur qu'il inspire. Grassement payés, les PJ coulent des jours tranquilles lorsque le roi meurt, foudroyé par une embolie. Nos héros vont devoir regagner la surface avant d'être massacrés par les nains avides de vengeance... Bien sûr, les PJ connaissent aussi mal les cavernes qu'ils parlent le nain.

Contemporain : Les PJ sont des mercenaires lybiens au service de Ceaucescu. Ils habitent un luxueux appartement dans le centre de Budapest et ne sont pas trop à plaindre, bien que leur totale méconnaissance du roumain les coupe de la population.

Un beau matin, ils se réveillent en pleine révolution: Ceaucescu est en fuite, l'armée régulière patrouille dans les rues et abat tous les partisans du tyran... Pas d'autre choix pour les PJ que de se retrancher sur le toit de leur immeuble. L'armée fait évacuer le bâtiment pour le piloner au canon lourd. Tout semble perdu lorsqu'un hélicoptère de la SECURITATE, qui passait par là en mitraillant la foule, recueille les PJ : Camarades, dit le pilote, les rebelles ont capturé notre président vénéré, mais il vit encore. Nous allons tenter de le libérer...

Ou bien : Ceaucescu est mort mais la Securitate ne se rend pas! Nous allons nous réfugier dans les Carpathes où nous pourrons tenir l'armée régulière en échec pendant des mois...

Nous vous laissons imaginer la suite. Dernière précision, sans doute inutile: nous n'avons AUCUNE sympathie ni indulgence pour Ceaucescu, pas plus, d'ailleurs, qu'envers Norkin-Fer de Lance.

Rhialto le Merveilleux

Un jour, saisi d'un besoin d'oisiveté, Rhialto construisit un château de sable sur la plage. Afin d'étonner les enfants des environs, il le rendit tout d'abord imperméable aux assauts du vent et des vagues, puis il dota la forteresse d'une population de ''minuscules'', à l'accoutrement pareil à celui des Zahariotes du Quatorzième éon. Chaque jour, une force de chevaliers et de soldats sortait au pas pour faire l'exercice sur la plage ; puis tous s'engageaient dans des simulacres de combats pendant un certain temps, dans un concert de hurlements et de cris perçants. Des détachements d'éclaireurs chassaient les crabes, récupéraient des rochers, des raisins de mer et des moules, et pendant tout ce temps les enfants regardaient, ravis et émerveillés.



Un jour, survint une bande de jeunes voyous qui descendit sur la plage avec des chiens terriers, qu'ils lancèrent contre les troupes du château.

Rhialto, qui observait la scène à quelque distance de là, créa un charme, et une escadrille de guerriers d'élite, montés sur des oiseaux-mouches prit son envol. Ils lancèrent des fléchettes enflammées qui, salve après salve, mirent en fuite le long de la plage les roquets hurlants. Les guerriers firent alors volte face vers les jeunes, qui, les fesses en feu, durent se résoudre pareillement à battre en retraite.

Lorsque le groupe de timorés revint quelque temps plus tard avec des personnes compétentes, il ne trouva qu'un tas de sable battu par le vent et Rhialto, assoupi, qui s'était allongé paresseusement à l'ombre d'un arbre proche.

L'événement provoqua une vague d'étonnement et pendant un certain temps, Rhialto devint un objet de suspicion. Mais le long de la côte sousanaise, les scandales s'apaisent vite et rapidement, tout redevint comme avant.

Passage inédit extrait de Rhialto Le Merveilleux.
Librement traduit de Jack VANCE
avec l'aimable autorisation des Editions ''J'AI LU''.

MERC :

UN JEU DE RÔLE « à la Rambo »

CIBLEZ VOS TIRS

(Mais si, je t'assure, il a bougé!)

Cette aide de jeu ne convient pas aux missiles de moyenne portée ni aux bombes atomiques en bas âge.

Recherchons personnes interessées par travail à l'étranger. Bonne condition physique et expérience militaire souhaitée. Bonne rémunération. Aventure garantie. Envoyer C.V. + photos à : La Corporation. P.O box, 1981 the City N.YIN.Y.

Merc est un jeu de Fantasy Games Unlimited Inc. écrit par Paul D. Baader (de la bande ?) Walther Mark et Laurence Sangee. J'ignore son prix, et je serais le premier étonné de le voir en rayon... Sait-on jamais ?

Jeu de rôle relativement « ancien » (1981), Merc propose un système de règles simples et efficaces pour un « background » encore plus simple : vous êtes un soldat de fortune et la « Corporation » (comprendre : le MJ) vous envoie « là où ça chauffe » dans le monde (le nôtre et maintenant !). Rien d'étonnant donc si le livret ne comporte que 24 pages de règles et 14 de scénarios, et si l'ensemble est nettement orienté « baston ».

En fait, Merc peut se jouer comme un JDR classique ou un wargame à l'échelle du troupier, un joueur incarnant tout un groupe d'affreux : une sorte de jeu de simulation d'embuscades et d'opérations commando.

Pour les règles, le bilan est globalement positif, même si les personnages semblent jouir de la même résistance aux blessures et bobos divers qu'un grobill adédéesque (ce qui est peut être voulu — en effet, les combats constituant l'essentiel des parties de Merc, les « héros » doivent tenir le choc...). La grande originalité de ce jeu est son système (optionnel) de localisation des impacts pour les tirs. Je vais prendre la peine de le décrire pour la bonne raison que **vous pouvez parfaitement l'appliquer à votre jeu de rôle favori** chaque fois qu'une arme de jet est utilisée : **pas seulement une arme à feu** mais aussi un arc, une sarbacane, une pierre lancée...

L'intérêt est, bien sûr, un réalisme accru. Car ce système, très simple, est en même temps d'une parfaite logique.



HEXAGONAL, le distributeur en France de la marque F.G.U. nous a appris que MERC (F.G.U.) n'est malheureusement plus disponible. Inutile donc de se précipiter chez votre revendeur, il n'y aura pas de miracle.

LA GRILLE D'IMPACT :

Gare aux balles perdues!

La règle présentée est une variante de celle de Merc, adaptée par l'auteur de cet article. Pour toute arme de jet, elle vous permet de localiser avec précision l'impact d'un projectile sur (ou à côté de) la cible.



Vincent Achard

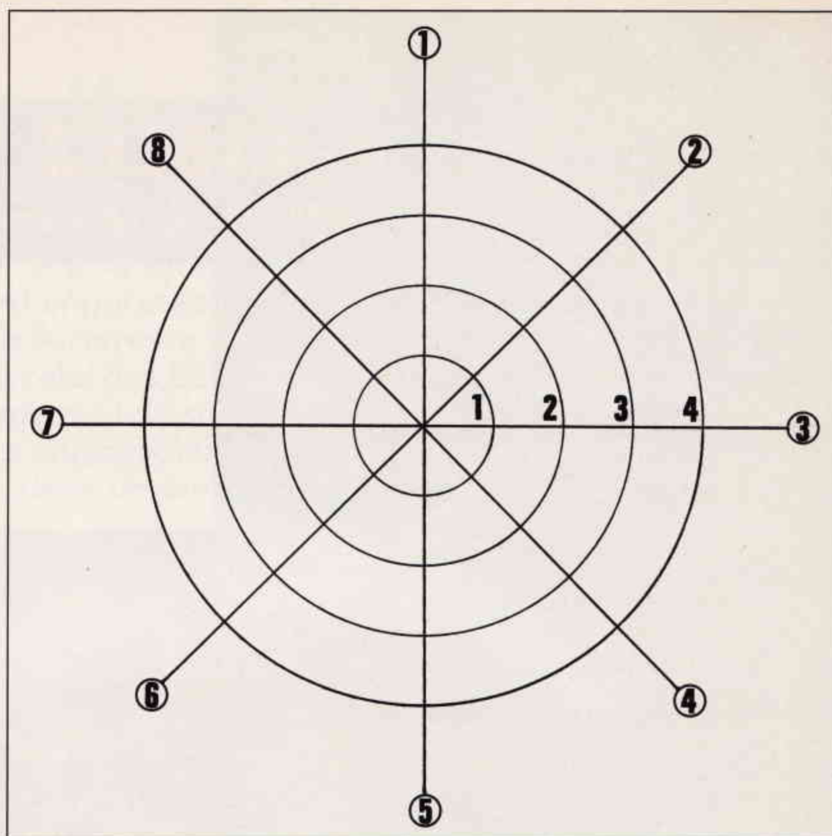
***Extrait du rapport B 142 de l'agent 856-kl du 12/05/90-856-kl :** « ... le suspect a pris la fuite en direction du collecteur principal ; mon coéquipier apportait les premiers soins à la victime et moi-même je ne pouvais poursuivre le suspect, car j'avais reçu un éclat dans la cuisse gauche. J'ai alors dégainé mon arme de service en criant les sommations d'usage, mais le suspect a continué à courir, avec toutes les chances de nous échapper. Conformément aux instructions, j'ai visé les jambes du suspect pendant un round, puis fait feu... la balle l'a atteint à la nuque. »*

— Inspecteur Malory : « Comment expliquez-vous cette bavure ? »

— 856-kl . « En visant une localisation précise, j'avais le malus réglementaire de « - 3 », heureusement tempéré par le « + 2 » du round de visée... mais stressé comme j'étais... bref j'ai loupé de 3 points, pas un fumble notez bien, m'sieur l'inspecteur ! »

— Insp. Malory : « Au fait, agent 856-kl ! »

— 856-kl : « Ben, ce salop de MJ à utilisé la grille d'impact pour localiser ma balle, 3 points ça fait une différence d'un mètre et pour l'azimut il a fait un !... pile la tête du suspect... Mais c'est pas de ma faute, m'sieur l'inspecteur ! et sans cette maudite aide de jeu, j'aurais rien touché du tout ! comme au bon vieux temps... »



Nous vous conseillons de photocopier cette grille sur papier calque ou rodoïd.

Pour quels jeux ?

Pour presque tous les jeux de rôle : il suffit que les règles permettent de calculer une marge d'erreur lorsqu'un personnage fait une tentative de toucher. La marge d'erreur/de réussite est la différence entre ce que le joueur doit faire aux dés pour réussir et ce qu'il a fait réellement compte tenu des modificateurs. On considère évidemment que plus la différence est importante, plus critique est le succés ou l'échec.

Quand ?

Lorsqu'un joueur tente un tir (au pistolet, à l'arc ou avec n'importe quel projectile) particulièrement délicat. Par exemple, dans « Le bon, la brute et le truand » du regretté S. Leone, on voit le « bon » trancher d'une balle (à 50 mètres !) la corde au cou de son complice en train de se faire pendre (et tout ça pour toucher la prime pour sa capture et recommencer plus loin arf, arf !)... Si le coup est raté, il est intéressant de savoir précisément où la balle est passée : a-t-elle sifflé aux oreilles du truand, ou s'est-elle logée dans l'oreille ?...

Principe

Et bien non, pas de table de méta-localisation à quintuples entrées, nécessitant un dé à sept faces, pas plus que de formules de trigo ! La « grille » est une **vraie** grille (plus exactement un viseur) dessinée sur une feuille de plastique transparent, étalonnée avec une poignée de chiffres (les fameuses marges d'échec)... that's all folks ! On l'utilise conjointement avec des silhouettes tracées sur une banale feuille de papier et représentant les cibles (humain type, véhicule type, etc.).

Exemple concret : un affreux tient en otage votre fiancée et menace de l'abattre ; au lieu de céder à son ignoble chantage (il exige votre collec' complète de Graal, le crapaud !), vous préférez tenter le coup et lui coller une bastos dans les naseaux... Notre grille exemple est étalonnée en fonction d'un jeu fictif. Supposons qu'il vous faille obtenir 15 ou plus sur 1d20 pour toucher. Le MJ superpose la grille sur les silhouettes en plaçant la croix du viseur en plein sur la tête du vilain. Vous lancez le d20... : 17 ! la marge d'échec est de 2, le MJ lance 1d8 pour l'azimut : 6, il suffit de regarder la grille pour voir que, en fait, la balle a fait un gros trou dans



le chemisier de votre chère et tendre... Boaf... ce qui compte c'est que cet ignoble individu ne peut plus faire pression sur vous à présent, **vous avez sauvé vos Graals,** bravo !

Mode d'emploi

Vous prenez une silhouette correspondant à la cible, vous placez le centre du viseur exactement sur le point visé de la silhouette. Si le tir est réussi, ce point est atteint. S'il est raté, vous reperez la valeur de la marge d'échec sur la ligne horizontale du viseur, ce qui vous donne la distance entre l'impact et le point visé. Puis vous lancez 1d8, ce qui vous donne l'azimut ; le point d'impact se trouve bien sûr à l'intersection du cercle

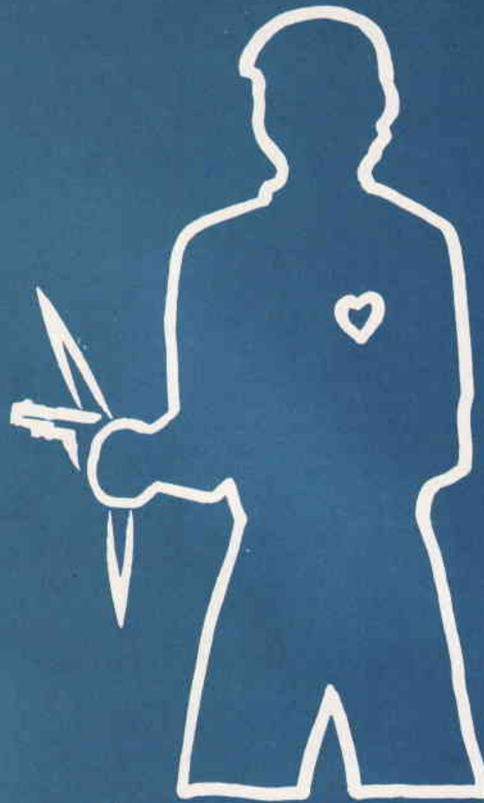
représentant la distance et de la droite correspondante au d8.

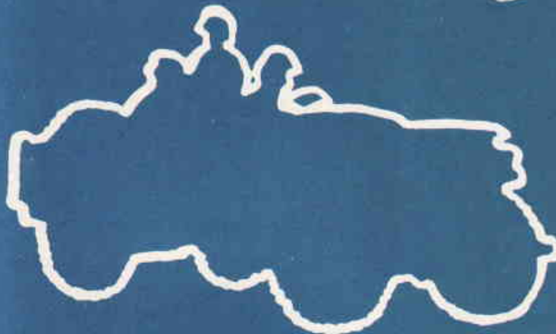
Le viseur représenté ici compte quatre cercles concentriques pour des marges d'erreurs de 1 à 4, ce qui correspond à l'échelle du jeu fictif de l'exemple. Si le tir est raté de 5 ou plus, la balle passe de toute façon loin de la cible.

Si celles que nous fournissons ne vous conviennent pas, faites d'autres silhouettes et réalisez votre propre grille d'impact. Il vous faudra étalonner le viseur fonction de votre système de jeu : Vous pouvez tracer plus de cercles et/ou de lignes d'azimut pour plus de précision (12, 20 ?). Prévoyez des silhouettes de différentes tailles, selon que la distance du tir est plus ou moins longue (et que le tireur utilise ou non un système de visée).

Ce système peut rendre des services dans des cas « à problèmes », si un joueur intervient à coup d'arme à feu dans une mêlée où d'autres PJ se trouvent par exemple, et surtout pour l'ambiance, (ah, le joli viseur pour le tireur d'élite ! On s'y croirait...). C'est l'équivalent de la lettre manuscrite dans un scénario d'enquête quouâ... Mais il ne faut pas en abuser, la plupart des combats peuvent très bien se résoudre sans cet accessoire. ●







Insérez ici la photo de votre pire ennemi. Mais si, vous savez, celui qui vous a piqué l'épée +3 et qu'est parti avec Josiane !





Deux tests pour savoir ce que vous avez entre les jambes...

EN AVEZ-VOUS L'AME

Le premier test vous concerne en tant qu'individu : avez-vous l'étoffe d'un vrai mercenaire ou n'êtes-vous qu'une chiffe molle ? Ne vous dérobez pas !

1°) Vous attendez tranquillement votre petit(e) ami(e) devant une cafétéria, il est midi, quand soudain il (elle) arrive en brandissant des billets d'avions, il (elle) vient de gagner un concours et possède à présent deux places d'avion avec hôtel réservé pour deux semaines, à compter d'aujourd'hui, à Tombouctou, il (elle) vous propose de partir sur le champ :

A - Vous lui sautez au cou et vous vous précipitez à la maison pour faire les valises.
B - Vous décidez d'attendre le week-end — on est mardi — et d'avertir votre employeur que vous prenez des vacances.
C - Vous refusez, vous ne pouvez vous permettre de laisser tomber le boulot et l'argent qui en découle à ce moment de l'année.
D - Vous n'avez pas envie de partir, car de toute façon vous haïssez l'Afrique et Tombouctou.

2°) La tauromachie, c'est votre tasse de thé, vous êtes à Arles, et le taureau vient d'être mis à mort, quand soudain est annoncé, exceptionnellement, le jeu de la cocarde ouvert à tous qui consiste à prendre un insigne tricolore sur le front d'une vachette :

A - Vous restez bien calé sur votre banc, ce spectacle supplémentaire vous ravit, vous allez pouvoir observer deux ou trois dingues se faire embrocher.
B - Vous sautez la rambarde après avoir ôté ce qui vous paraît déchirable.
C - Vous attendez, avant d'y aller, de voir la tête de ceux qui gagnent la piste, pour savoir si ce n'est pas réservé aux dégénérés.
D - Vous essayez d'éviter les regards interrogateurs de vos amis qui voudraient bien vous voir dans l'arène.

3°) On vous propose de vous offrir un tableau représentant la mer, vous prenez :

A - Un coucher de soleil rougeoyant sur les flots d'une mer azurée.
B - Un bateau des mers chaudes, en vue d'une île déserte et inexplorée.
C - Une caravelle espagnole du XVIe siècle en haut d'une vague, en pleine tempête.
D - Une vue de jeunes gens nus se faisant dorer sur une plage ensoleillée au pied des falaises.

4°) L'été bat son plein, et vous avez décidé de passer une nuit sur la plage de cette merveilleuse côte landaise, malheureusement en arrivant vous vous rendez compte que c'est une plage de galets :

A - Pragmatique, vous allez un peu en retrait de la mer, et gagnez un contrefort herbeux.
B - Vous laissez tomber cette idée folle, finalement on est aussi bien dans un bon lit douillet.
C - Vous êtes venu pour coucher sur la plage, vous coucherez sur la plage et à dieu va pour les courbatures.
D - Vous ne voulez pas gâcher votre soirée, et abandonnez la plage pour le dancing.

5°) Vous voilà dans un des meilleurs pubs de votre région, vous allez pouvoir prendre le cocktail de votre choix, vous prenez :

A - Un dragon vert, mélange de vodka et de pipermint.
B - Un malibu exotic, malibu plus divers extraits de fruits exotiques.
C - Un acidulé de gingembre au chocolat au lait fondu.
D - Le cocktail surprise du chef.

6°) Vos capacités physiques et intellectuelles vous ont fait pressentir pour un rôle d'agent secret par les services spéciaux. On vous propose, pour un salaire royal, d'aller aider un président sud-américain en détresse, seulement voilà, il s'avère que ce gugus est un affreux tyran :

A - Vous ne vous êtes jamais vu dans la brousse, un fusil d'assaut à la main, vous ignorez cette proposition.
B - Agent-secret, le rêve de votre vie, seulement voilà James Bond, lui, luttait contre le mal, et on vous propose un contrat louche, vous refusez, mais à regrets.
C - C'est pas mal comme idée, mais partir comme ça, en laissant tout tomber, les amis, la famille, ça vous fait un peu peur.
D - Vous acceptez, votre esprit aventureux a toujours aimé ce genre de challenge, et d'ailleurs la paye fait taire vos scrupules.

7°) On vous propose de vous réincarner dans un(e) acteur(rice) de cinéma, vous choisissez :

Si vous êtes un homme :
A - Dustin Hoffman
B - Robert Redford
C - Jean-Paul Belmondo
D - Gian Maria Volonté

Si vous êtes une femme :
A - Brigitte Bardot
B - Claudia Cardinale
C - Sigourney Weaver
D - Ingrid Bergman

8°) Vous venez de retirer de l'argent à la banque et vous vous apprêtez à sortir quand, venant du guichet, un cri retentit : « les mains en l'air, que personne ne bouge ». Un bandit masqué rafle la caisse et, au moment de partir, vous voit figé contre la porte. Vous considérant, le gangster ouvre un sac sur une pulsion subite et vous propose de partir avec lui et de partager :

A - Vous sautez sur l'aubaine, vos fonds sont en baisse, vous le suivez avec empressement.
B - Vous profitez qu'il ait le sac ouvert pour lui abattre un atemi au creux du cou.
C - Vous faîtes comme si vous ne l'aviez pas entendu et lui laissez obligeamment le passage.
D - Vous le laissez passer, refusant franchement, mais étudiant bien sa silhouette pour pouvoir vous en souvenir.

9°) La « Causa Nostra », c'est toute votre vie, vous avez tout étudié sur elle, vous adorez cette période, mais en qui vous verriez vous le mieux :

A - En racketeur, tabassant les pauvres commerçants insolvables.
B - En parrain, régnant en maître sur la famille.
C - En homme de main, ombre de l'ombre, flinguant les indésirables.
D - En policier verreux, se faisant grassement payer, pour ne pas voir les magouilles des mafiosos.

Grille de résultat en points :

	1	2	3	4	5	6	7		8	9
							H	F		
A	5	0	0	3	3	0	0	1	5	1
B	3	5	5	0	0	3	1	5	3	0
C	1	3	3	5	1	1	3	3	0	5
D	0	1	1	1	5	5	5	0	3	3

gens voudraient l'être : un Cartouche, un Fanfan la Tulipe...
◇ - Vous avez entre 6 et 17 points, votre caractère vous porterait plutôt vers la séduction, l'aventure c'est bien, mais une vie calme et sentimentale, c'est mieux. On pourrait vous classer parmis les jouisseurs, spectateur attentif, vous n'avez pas vraiment envie de vous lancer dans l'action.
◇ - Vous avez entre 0 et 5 points, vous êtes le véritable pantouflard, la bagarre vous adorez ça, mais derrière votre télévision, vous aimez vous prélasser longuement dans votre lit le dimanche matin, vous lever à l'heure pour aller travailler sans être en retard. Vous aimez la vie douce, le long filet d'eau du robinet tranquille. Une vie de citadin quoi ! En fait, vous aimez l'aventure, oui, mais avec un grand A comme Allongé !

MERCENAIRE

Ce second test vous concerne (éh oui, encore !) mais, cette fois en tant que PJ. Quelle que soit sa profession actuelle, sa race, sa classe, votre personnage favori a-t-il une vocation de « soldat de fortune ? »

1°) Votre meilleur ami vous paye correctement pour protéger son convoi de marchandises ; survient au milieu du voyage, un riche seigneur qui vous propose une quadruple somme pour le ramener chez lui sain et sauf :

A - Vous refusez, vous avez donné votre parole à votre ami.

B - Vous lui proposez de vous suivre jusqu'à destination. Ensuite, vous le conduirez chez lui.

C - Vous laissez tomber cette caravane minable et vous le suivez sur le champ.

2°) Vous découvrez, attachée et baillonnée à un arbre, une jeune fille richement vêtue :

A - Vous la libérez et la ramenez chez elle, lui faisant comprendre galamment que tout travail mérite paiement.

B - Vous lui enlevez le baillon et lui demandez à combien elle estime sa libération.

C - Vous la libérez sans plus attendre et lui proposez de jouer les chevaliers servants jusqu'à sa demeure.

3°) Vous escortez, avec deux autres hommes, un opulent marchand, quand soudain dix brigands sautent sur la route et vous barrent le chemin :

A - Vous sentant en position de force, vous faîtes comprendre au marchand qu'il doit doubler votre salaire pour être protégé efficacement (ou : faute de quoi, vous vous enfuirez au premier sang).

B - Vous égorgez le marchand sous les yeux des bandits, leur montrant votre bonne volonté, et réclamez une part.

C - Vous combattez jusqu'à la mort, pensant bien respecter votre engagement et toucher la prime.

4°) La fille du roi est malade, ce dernier en pleurs cherche un vaillant homme qui puisse ramener l'herbe médicale rare qui la sauvera :

A - Vous vous proposez : vous irez quérir cette herbe au bout du monde si, en échange, le roi vous donne sa fille.

B - Vous déclarez que, contre un coffre rempli d'or, vous ramènerez cette herbe.

C - Vous empoisonnez définitivement l'unique enfant du roi, pour le compte de son frère qui devient son héritier direct, en échange d'un bon sac d'or.

5°) La guerre fait rage et le seigneur qui vous a engagé est en train de gagner ; d'ailleurs vous venez d'investir, avec un autre homme, la salle du trésor ennemi dans lequel s'est réfugié le baron perdant :

A - Vous occissez sans plus attendre les deux importuns dans l'espoir de vous emparer du trésor.

B - Vous énucléez votre compagnon et proposez un marché au baron : sa vie contre la moitié de son trésor.

C - Vous préservez la vie du baron et attendez l'arrivée de votre seigneur pour le lui livrer, montrant ainsi votre bravoure et votre honneur.

6°) Vous venez d'achever une mission, vous vous prélassez, maintenant riche, à la terrasse d'une auberge, quand survient, ou surgit un chevalier qui tient à vous engager sur l'heure. Il vous montre une bourse pleine :

A - Vous refusez : vous en sortez, et, pour le moment, vous n'avez pas de problème d'argent.

B - Vous lui coupez la tête d'un revers d'épée et lui prenez sa bourse.

C - Vous le suivez, car vous n'êtes jamais fatigué de l'aventure.

7°) Les temps sont durs, le seigneur qui vous a embauché ne peut vous garantir un coucher correct. Vous êtes obligé de cohabiter sur la paille avec un troupeau de chèvres :

A - Vous allez dire au seigneur ce que vous pensez de lui et le laissez planté là.

B - Vous tuez une chèvre et commencez à faire sécher ses cuisseaux à une poutre du plafond : on n'a pas le coucher, on aura le couvert.

C - Vous laissez tomber votre employeur et allez chercher, dans les environs immédiats, un homme qui louerait vos services dans de meilleures conditions.

8°) Vous voilà arrivé devant [illegible] passage difficile, il vous faut sauter par-dessus un ravin de 5 mètres de large pour aller attacher une corde de l'autre côté, pour permettre à vos compagnons de passer sans danger :

A - Vous tentez le saut sans réfléchir, et « A Dieu va ! ».

B - Vous longez le ravin pour trouver plus facile.

C - Vous campez sur place. Demain, vous aurez peut-être plus de courage (et en tout cas, vous aurez gagné un jour de paie supplémentaire !).

Grille de résultat en points :

	1	2	3	4	5	6	7	8
A	0	5	5	0	3	0	0	5
B	3	3	3	5	5	3	5	0
C	5	0	0	3	0	5	3	3

VERDICT :

Avez-vous l'âme d'un mercenaire ?

◇ - Vous avez entre 26 et 40 points : félicitations, vous remplissez toutes les conditions requises pour être soldat de fortune. Vous n'êtes pas un conard mais, pour vous, l'argent prime sur tout. Assez audacieux pour partir à l'aventure, vous évitez pourtant les risques gratuits. Vos remarquables facultés d'adaptation vous permettent de faire face à toutes les situations. Voilà un vrai mercenaire !

◇ - Vous avez entre 12 et 25 points : vous avez plus l'étoffe d'un assassin que d'un mercenaire, vous occiriez sans remords votre propre employeur... L'argent vous plaît, et de plus vous avez le goût du sang, tout en veillant à prendre le minimum de risques : vous comptez bien profiter de la vie le plus longtemps possible !

◇ - Vous avez entre 0 et 11 points : l'argent vous vous en contrefichez, vous seriez plutôt un anti-mercenaire. Le chevaleresque vous sied mieux, vous préférez prendre des risques pour un joli minois que pour une vulgaire somme d'argent. D'ailleurs, vous avez un sens de l'honneur que beaucoup vous envie dont votre devise : « La rose blanche entre les dents ».

VERDICT :

Alors avez-vous vraiment l'âme d'un mercenaire ?

◇ - Vous avez entre 36 et 45 points, bravo, vous êtes le pur, le dur mercenaire. Vous êtes un aventurier de grande envergure, n'hésitant pas à partir sans connaissances des aboutissants, vous vous adaptez à toutes les situations, d'ailleurs, il vous suffit d'un peu d'argent pour étouffer votre bonne morale. Il est dommage que Che Guevara soit mort, il vous aurait engagé !

◇ - Vous avez entre 18 et 35 points, on peut encore vous considérer comme aventureux, seulement vous êtes raisonnable quand il faut savoir l'être, vous avez même des principes, un code d'honneur. En fait, vous êtes un type bien, comme beaucoup de



L'EXTERMINATEUR

Le blues du plombier

"- Bon Dieu, sale métier que celui d'Exterminateur. Engagé dans la compagnie depuis maintenant 6 ans, je suis bon pour toutes les corvées.

- "Réparation et Eliminations" en tous genres vantaient-ils sur l'annonce..." John Borrow m'avait engagé il y a maintenant trois ans de cela. Au début tout était tranquille. Je réparais les tuyauteries défectueuses, les conduits d'aération, les cablages électriques. Le téléphone visuel, la TV 3D, l'appareillage électrique, les conduites d'eau, tout est cablé ici. Parait que c'est plus facile à l'ordinateur principal pour gérer la cité et surveiller tout le monde. Les gens qui ne payent pas leurs Taxes au Droit de Vivre, on leur coupe directement la tuyauterie et ils restent totalement isolés dans leur appart"... Chouette non ?

Bref, tout allait bien jusqu'au moment où l'usine de déchets nucléaires a sauté, (certainement un coup de ces sales comies du bloc de l'Est). Sabotage on dit à l'époque.

A partir de là, il a fallu s'occuper des étranges mutations qui régnèrent partout dans la cité : animaux, humains, déchets, même combats. Tout cela, ça se mélange...

Et me voilà désormais contraint et forcé de chasser les cancrelats, les mouches et les rats...

D'ailleurs, vous pouvez m'observer en plein labeur. Tantôt un coup de détergeant bionique, tantôt un coup de napalm... Le problème, c'est que ces saletés se reproduisent plus vite que nous, ça grouille partout dans les égouts, les canalisations et les éviers...

Ces derniers temps, ils remontent de plus en plus souvent à la surface... Ils pondent des oeufs dans les tuyauteries des baignoires ou des WC, et moi, j'suis payé pour les ELIMINER!!!

Remarquez, je suis pas à me plaindre, j'suis payé à la commission, au pourcentage !

Les primes tombent régulièrement, et puis y'a des avantages certains. En nature, (si l'on peut dire...) Ce n'est pas rare que des clientes m'appellent pour déboucher leurs tuyauteries. Alors j'arrive, décontract', dans mes habits tout propres, couleur kaki ou en scaphandre flambant neuf, le laser à la main, avec une barbe de trois jours (ça fait plus chic!)...

Quelle cote, dès que je les débarrasse de leurs petites bébêtes, elles se jettent dans mes bras, apeurées et moites d'effroi... Aaah, ce que j'apprécie ces instants, en fait j'suis un grand sentimental...

Au fait, on ne s'est pas présenté, vous pouvez m'appeler Joss... Joss Randall, c'est mon nom...»







Poly & Stirène


Stéphane Hanotin

CHARGES *Antiques et Médiévales*
Jeu d'Histoire avec figurines



L'Histoire vous intéresse ?
Vous aimez les figurines ?
Vous voulez jouer avec ?
Et si vous étiez...
DARIUS !
CESAR !
ALEXANDRE !



Charges est un système de règles simples qui vous permettra de prendre le commandement de n'importe qu'elle armée 25 ou 15 mm depuis l'Antiquité jusqu'à l'apparition de la poudre.
Charges c'est aussi les listes d'Armées de la Coupe de France 88, livret de 108 pages présentant 80 armées depuis 3000 avant J.C. à 1573, des analyses tactiques, des adresses utiles, les dates des prochaines compétitions, le trophée SUN TZU...

☐ Je désire commander CHARGES Antiques et Médiévales au prix de **100 Frs** + **10 Frs** de port
☐ Je désire commander CHARGES Listes d'Armées au prix de **79 Frs** + **10 Frs** de port

---

14 boules blanches — 14 boules noires

la force... abalone ...au bout des doigts

☐ le jeu **abalone** **250 Frs** + **20 Frs** de port
☐ 14 billes de couleur **50 Frs** + **10 Frs** de port
☐ rouge ☐ jaune ☐ bleu ☐ vert

L'Arc et la Griffe
Le jeu de combat fantastique avec figurines.

Avec l'Arc et la Griffe, vous allez enfin pouvoir déchainer vos hordes de gobelins sur les paisibles campagnes. Ou, après avoir tiré de son lit le vieux Turcol l'Enchanteur, prendre la tête de votre vaillante armée humaine pour refouler dans leurs tombes les Sinistres Légions du Terrible Seigneur.

☐ L'Arc et la Griffe **160 Frs** + **10 Frs** de port

Dossier Spécial : MER de JAVA

Les dossiers spéciaux : un nouveau concept d'aide aux joueurs. Très souvent, le wargamer que vous êtes manque de temps pour procéder aux recherches historiques nécessaires à la création de tout scénario. Pire encore, le résultat de ses recherches pourtant précises et méthodiques aboutit parfois en termes de jeu à des parties d'un intérêt très limité : trop grand déséquilibre des forces, projet trop ambitieux ou trop embryonnaire. Scénarios complets retraçant l'attaque japonaise sur Java, pour "Air Force", "Squad Leader", "Amirauté". D'après une étude du Cercle de Stratégie.

☐ Mer de Java .... **87 Frs** + **10 Frs** de port.

COLLECTION "VIVE L'EMPEREUR !"



AUERSTAEDT 1806

Où Davout, à la tête de son seul corps d'armée, mit en déroute l'élite de l'Armée prussienne.

HANAU 1813

Après la retraite de Leipzig, les restes de l'Armée française se heurtent à l'Armée austro-bavaroise.



Ces deux WARGAMES (jeux d'histoire) vous permettront de reconstituer tous les affrontements de ces deux batailles à l'échelle du bataillon. Saurez-vous faire mieux ?

☐ Je commande le 1er **Tome** de la collection "VIVE L'EMPEREUR" : **AUERSTAEDT 1806.**
☐ Je commande le 2e **Tome** de la collection "VIVE L'EMPEREUR" : **HANAU 1813.**
Ci-joint mon règlement de **250 Frs** + **20 Frs** de port, soit **270 Frs*** par volume.

Collection GRANDES BATAILLES

1. Camerone, 1863
L'exploit de la Légion au Mexique. Ecrit par Max Patay d'après le récit inédit d'un des survivants. Plus de 40 Photos. Illustré par Eric Bourdessol. L'Héroïsme.

2. Auerstaedt, 1806
La folle victoire du IIIe corps de Davout sur le gros de l'armée prussienne le jour d'Iéna. Les cartes de l'Etat-Major prussien heure par heure. Ecrit par Thierry Lameyre et illustré par Séverine Pineaux. Le Courage.

3. Le Siège de Constantinople, 1453
La chute de l'Empire byzantin sous Constantin XI sous l'assaut des Turcs ottomans de Mehmet II. La fin du Moyen-Age. Ecrit par Marc Rolland et illustré par Séverine Pineaux. L'Histoire.

4. Arbèles, 33 av. J.-C.
La victoire décisive des Macédoniens d'Alexandre le Grand sur les Perses de Darius. La consécration de la phalange. Ecrit par Antonis et Pavlo Georgakis. Illustré par Séverine Pineaux. L'Epopée

5. Koursk, 1943
La plus grande bataille de matériels de la seconde guerre mondiale. La fin des espoirs nazis à l'Est. Ecrit par Hervé Perrin et illustré par Grabuge. Le Choc.

6. Port-Arthur, 1904
Les premières victoires navales et terrestres du peuple japonais sur la Russie des Tsars. Des photographies exceptionnelles de la bataille. Texte et illustrations de Pierre Delorme. La Chute.

7. Hanau, 1813
La garde impériale en déroute après la défaite de Leipzig balaie l'alliance austro-bavaroise du général Comte de Wrède sous les yeux de l'Empereur. L'Assaut

8. Crécy, 1346
Episode tragique de la Guerre de Cent Ans, la fine fleur de la chevalerie française décimée sous les flèches des archers gallois La Tragédie

☐ Je désire commander le(s) numéro(s) ....
des GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE au prix de **79 Frs** + **10 Frs** de port, soit **89 Frs** l'unité.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : ....

Envoyez votre règlement à **Socomer *Éditions*** - 35, rue Simart - 75018 Paris.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/09/90 en France métropolitaine.
Etranger : nous consulter.

STAR WARS

SCENARIO

LES DÉMONS DE FEU

Tragédie, trahison, coup dur pour la rebellion. Surtension, punition, pour le meilleur et pour l'Empire.

LA TRAGÉDIE

Le bouche à oreille a bien fonctionné dans la base rebelle de Fandélane. La chaîne « Tlan-Kirr », une série de dépôts de ravitaillement destinés à soutenir les raids lointains, a été livrée sans coup férir à l'Empire. C'est l'anéantissement de plusieurs années d'efforts, la perte des troupes précieuses et de matériel irremplaçable.

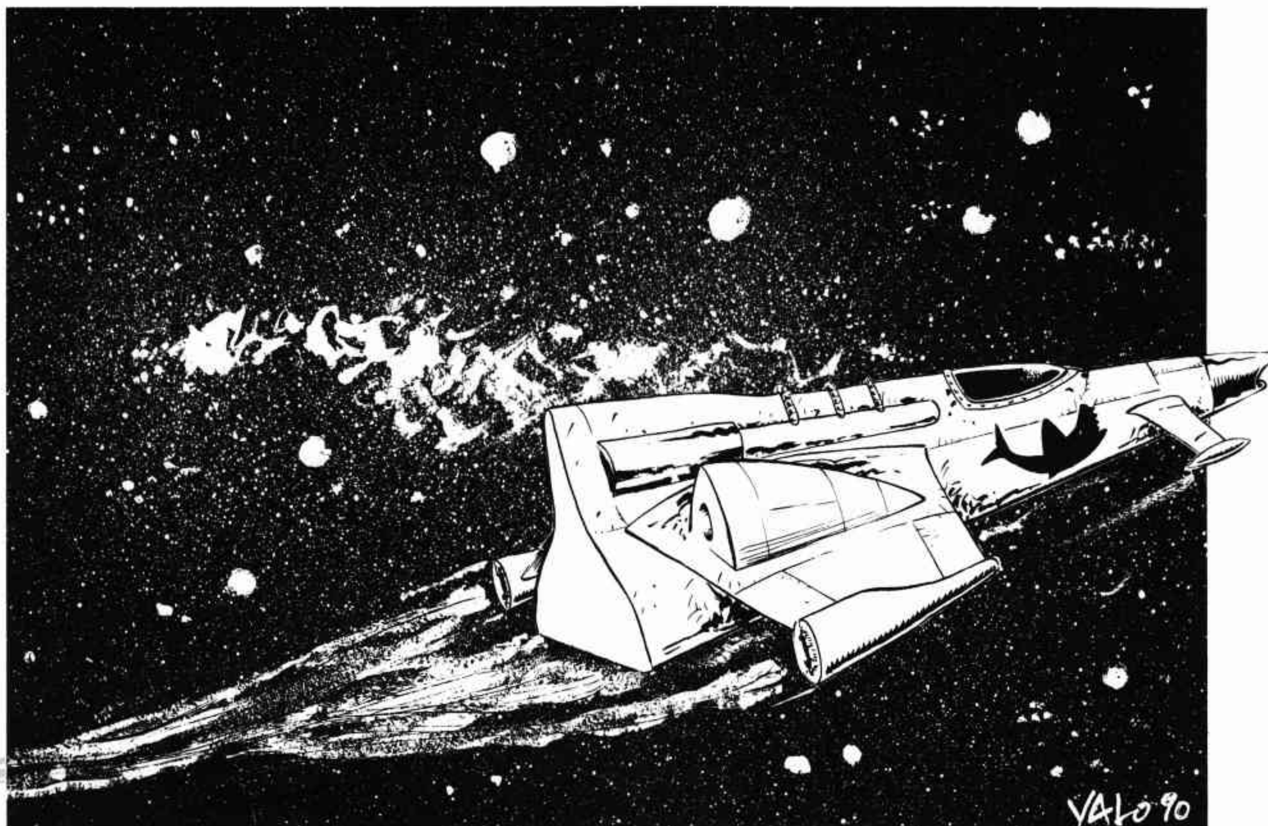
Note : afin de mieux respecter l'esprit des films, dont l'auteur est un fervent (presque) inconditionnel, on conseillera que les temps de transport soient exprimés en heures et non en jours (SWJR p140).

Les abréviations suivantes seront employées :

—SWJR : Star Wars — Le jeu de rôle.
—SWG : Star Wars — Le guide.
—S.S.I. : Services secrets impériaux.

L'ambiance est plutôt morose dans la garnison...
Vers midi, les P.J. sont convoqués chez la colonelle Essorel, chef de la base. Trois personnes les y attendent. La colonelle Ki Essorel est une Twi'lek renégate, rejetée par les siens. Elle n'est certes pas la créature soumise que sont habituellement les femelles de sa race. Le commandant Tlan est un humain. Il était responsable de la partie militaire de la chaîne. Triaz Kirr est une Souma [1], créature féline au regard doux et franc. Cette marchande, qui assurait la logistique de la chaîne, a rejoint la base rebelle porteuse de la terrible nouvelle.
La colonelle prend la parole : « La chaîne Tlan-Kirr était sous la garde conjointe de troupes rebelles et d'une unité mercenaire : les Démons de Feu. Les premiers sont maintenant dans les mines de Kessel, et les seconds ont été débarqués sur Tatooine par un destroyer stellaire impérial, d'où ils sont repartis pour une destination inconnue. L'explication est hélas évidente. Les Démons de Feu, dont nous croyions pourtant êtres sûrs, ont vendu la chaîne à l'empire. Ceci est grave non seulement de par la perte des dépôts, mais à cause du précédent que cela constitue. Si nous laissons cette forfaiture impunie, tous les mercenaires à notre solde seront tentés de nous trahir. « Ce sera la fin de la rébellion. » Un silence. « Votre mission est de retrouver les Démons de Feu, et d'étudier la meilleure façon de les détruire : vous aurez carte blanche quand aux méthodes à employer. » Autre silence. « Je veux la peau de ces salauds ! ». Re-silence. « Madame, commandant, vous avez la parole.

Le commandant Tlan et Triaz Kirr exposent d'abord la nature de la chaîne : une série de vingt-huit bases de petite taille, installées sur des mondes habités par des primitifs. Ces postes étaient camouflés en comptoirs commerciaux de la Kirr SA, qui échangeaient des objets technologiques contre des produits locaux. Le statut « officiel » de ces postes facilitait grandement leur ravitaillement régulier, les relèves etc. Officiellement, douze Démons de Feu assuraient la défense de chaque comptoir pour le compte de la Kirr SA. En fait, deux d'entre eux étaient des techniciens rebelles. Triaz Kirr explique ensuite le scénario de la prise des dépôts, vingt-huit gros vaisseaux de l'empire se sont présentés au même moment à chaque comptoir. Toute



résistance était inutile. Peu après, les agences de la Kirr SA étaient fermées et ses biens saisis. Elle-même ne s'échappa que par miracle.

Si les P.J. n'ont pas leur propre navire, on leur confie un vaisseau de transport léger (SWG p 38). Ils peuvent emporter le matériel qu'ils veulent (y compris les trucs les plus farfelus : tant pis pour eux s'ils se font repérer). Triaz Kirr leur donne les adresses des agences de la Kirr SA : bien que fermées, leurs tenanciers sont toujours sur les lieux, et leur apporteront toute l'assistance possible. Puis la colonelle Essorel confie un transcodeur [2] aux P.J.. « Ceci vous permettra de nous appeler quand vous aurez repéré ces fumiers. On vous enverra la cavalerie. »

Nos rebelles partent. Personne ne verra un éclair de triomphe passer dans les yeux de Triaz Kirr.

QUE S'EST-T-IL PASSÉ ?

Comme beaucoup de marchands, Triaz Kirr joignit jadis la rébellion plus par peur de la mainmise de l'empire sur son commerce que par amour de la liberté. C'était une précieuse recrue : Kirr SA est implantée partout, et ses courtiers sont autant d'agents de renseignements. Mais, avec le temps, Triaz Kirr finit par ne plus croire aux chances du petit groupe de rebelles. En marchande avisée, elle tourna casaque et contacta les S.S.I.. Le prix de son pardon serait la livraison de la chaîne Tlan-Kirr qu'elle avait largement contribué à édifier. Ensuite, elle se transformerait en agent double et œuvrerait pour la plus grande gloire de l'empire, et son propre profit ! Mais il fallait un bouc émissaire pour justifier la perte de la chaîne Tlan-Kirr. Les Démons de Feu feraient l'affaire.

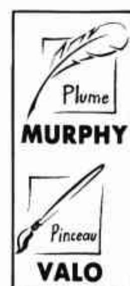
Durant l'opération, les mercenaires se rendirent : ils n'avaient guère d'autre choix. Ils furent surpris par la relative clémence dont ils bénéficièrent, alors que leurs clients rebelles étaient tabassés sans retenue. Puis, ils furent regroupés sur un même navire, où on leur expliqua que l'empire leur pardonnerait de s'être commis avec des rebelles pour peu qu'ils se présentent à l'antenne de la marine impériale de Tatooine, et acceptent un certain travail... Les quelques trois cents mercenaires furent déposés à l'astroport de Mos Eisley. Certains subodoraient un coup fourré, mais l'esprit de corps joua : il n'y eut que trois désertions. Ils furent bien inspirés, ces trois-là ! Donc, une multitude de témoins virent les dragons de feu se rendre librement, avec armes et bagages, à l'antenne de la marine impériale, où on leur offrit des chambres et de la nourriture. Deux jours plus tard, ils embarquaient dans un transport de troupe impérial banalisé. Ils partaient en enfer. Comme gardiens...

Au moment où les P.J. commencent leur enquête, les Démons de Feu sont la chiourme de l'une des mines d'épice de Kessel. C'est un sale boulot, qui leur déplaît beaucoup. Mais leur mine située sur une île émergeant d'un lac de lave, et ils n'ont aucun moyen de transport leur permettant de s'enfuir. L'empire leur a imposé des quotas serrés, et ils n'ont d'autre choix que de faire trimer les prisonniers.

Le plan de Triaz Kirr et de l'empire est simple. La trahison supposée des Démons de Feu oblige l'alliance à des représailles. Les enquêteurs rebelles (les P.J.) apprendront par des indiscrétions voulues que Kessel est momentanément sans protection : un raid-éclaireur sur l'île où les traîtres sont en garnison est possible. Les attaquants tomberont ensuite dans un piège soigneusement préparé. Le sentiment de malaise induit par la trahison et la répression obligera l'alliance à se séparer de ses troupes mercenaires. Tous ceux qui auraient pu dénoncer sa forfaiture étant éliminés, Triaz Kirr pourra continuer son sale travail...

L'ENQUÊTE

Tout le talent du M.J. va consister à donner les renseignements qui suivent par petites touches subtiles (ni Estrr Arrik ni les agents des S.S.I. qui donnent la piste de Kessel ne sont stupides).



PREMIÈRE ÉTAPE : TATOOINE

Triaz Kirr a donné les caractéristiques du vaisseau des P.J. aux S.S.I.. Sauf s'ils ont pris des précautions de Sioux (camouflage, nouvelle immatriculation), ils sont pris en filature dès leur arrivée par Malik et Kilam, deux chasseurs de primes employés par les S.S.I.. Les deux hommes ne savent pas pour qui ils travaillent. Ils sont reliés à leur employeur par communicateur standard.

(Les repérer : Dissim-Discrét 20)

L'agence de la Kirr SA est située à Mos Eisley, dans le quartier des silos à moisissures (principale ressource de la planète... du moins officiellement !). Les P.J. sont accueillis par Estrr Arrik, courtière de la Kirr SA sur Tatooine. Cette Souma a reçu pour instruction d'abuser les P.J.. Elle leur raconte l'arrivée des Démons de Feu, leur séjour et leur départ dans un cargo civil. Elle fournit aux rebelles le gîte et le couvert, afin de les avoir à l'œil durant leur séjour. Un détail devrait cependant frapper les P.J. *(Perception 10)* : bien que le magasin soit fermé, les affaires continuent. Discrètement certes, mais il paraît incroyable que les impériaux puissent l'ignorer longtemps. De fait, deux soldats (plutôt sympas au demeurant) viennent acheter de la bière de Cassidy. Interrogée, Estrr Arrik assure que quelques pots de vin arrangent des choses.

Tout de même, cet état de fait devrait indiquer aux P.J. que la disgrâce de la Kirr SA n'est pas si totale que cela, du moins sur Tatooine !

Si les P.J. se montrent trop ouvertement suspicieux, Estrr Arrik prend peur et leur lance de sa propre initiative un droïd assassin aux trousses (SWG p 57).

La recherche des Démons de Feu passe par les bars de l'astroport. Dans le même bouge où jadis Luc Skywalker et Yan Solo firent connaissance, on peut apprendre trois choses :

— La rumeur confirme le récit d'Estrr Arrik concernant l'arrivée des Démons de Feu sur Tatooine.

(Automatique)

— Le navire qui emporta l'unité mercenaire loin de la planète s'appelait la valeur. Drôle de nom pour un cargo. On peut également trouver ce renseignement à la capitainerie.

(Automatique)

— Deux ou trois mercenaires ont déserté lors de l'escale : leur tête a été mise à prix par un certain Tristoff Jukieb et par l'antenne de la marine impériale.

(Illégalité 15)

Trouver l'origine du navire est (trop) facile. Il suffit de se demander à la capitainerie ! Le TTR 1024/112-A valeur est un transport de troupes auxiliaires de l'empire. Venant d'Oïle, il est reparti pour Salam. Il faut savoir que :

— Salam est un monde situé à deux heures de vol de Kessel. Les marchands de toute la galaxie viennent y chercher la précieuse épice qui fait le charme de la planète-bagne.

(Automatique)

— Il n'est pas dans les habitudes de l'empire de déposer les plans de vol de ses navires. Mais après tout il peut s'agir d'une exception.

(Savoir 5)

Les têtes des trois mercenaires ont été mises à prix 900 crédits chacun par l'empire, et 10 000 les trois par Tristoff Jukieb ! Si les P.J. ne sont pas totalement idiots, ils essaieront de contacter le dit Tristoff Jukieb, afin de savoir pourquoi il recherche les trois déserteurs. Ce Guarren (SWG p 77) vit à la périphérie de l'astroport. Il achète et vend des œuvres d'art et n'est pas trop regardant sur leur origine. Au moment où les P.J. approchent de sa boutique, un gros land speeder s'arrête devant. En descendant quatre chasseurs de prime qui poussent sans ménagement à l'intérieur deux femmes et un Wookie, menottes aux poings. Il faut être complètement bouché pour ne pas établir le rapport avec les Démons de Feu, et les laisser captifs. Un des chasseurs de prime est resté devant la porte à monter la garde : l'étourdir d'un coup de blaster n'est pas trop dur. A l'intérieur, une fusillade est à peu près inévitable, mais bien que menottés, les trois mercenaires aident les P.J. de leur mieux (un coup de tête de Wookie est trés douloureux !). Un blaster sous le nez, Jukieb avoue qu'il agit pour le compte d'Estrr Arrik...

Les deux femmes se nomment Derby Ollang et Jillem Miakj ; le Wookie Ashoowa. Les mercenaires racontent la capture de la chaîne Tlan-Kirr. Ils étaient chacun dans un dépôt différent. Ils expliquent que les impériaux ont su séparer mercenaires et rebelles sans la moindre hésitation. Ils ne comprennent pas pourquoi on les a traité avec égards, alors que les rebelles étaient rudoyés à l'extrême. Ils jurent leurs grands dieux que les Démons de Feu ne sont pour rien dans la prise de la chaîne. Malheureusement, tous trois n'étaient que des subalternes : ils n'étaient pas au courant des agissements de leurs officiers... Ils veulent accompagner les P.J.. Le Wookie estime avoir une « Dette de vie » envers les rebelles (SWG p 83). Les joueurs ont intérêt à accepter parmi eux ces redoutables — et fidèles — combattants.

Dès que les trois mercenaires sont libérés, tout se gâte sur Tatooine pour les P.J. Estrr Arrik demeure introuvable. S'ils l'ont un peu trop « cuisinée », ils ont un droïd assassin aux fesses. Leur relative impunité vis à vis des impériaux a l'air d'avoir pris fin (n'oublions pas Malik et Kilam). En fait, l'empire cherche à accélérer les choses afin de ne pas laisser Kessel trop longtemps sans surveillance (voir plus loin). Il n'y a plus qu'à décoller. Direction Salam.

DEUXIÈME ÉTAPE : SALAM

Dans le cas où ils se seront fait outrageusement repérer sur Tatooine, audelà des capacités d'aveuglement volontaire de l'Empire, espérons que nos rebelles :

— Auront changé l'immatriculation de leur navire.

— Se méfieront de la Kirr SA.

— Seront très discrets.

Sinon, advienne que pourra...

Salam est un monde hospitalier, dont le commerce bénéficie de la proximité de Kessel. Le trafic spatial est très intense. Chose curieuse, alors que d'habitude un destroyer stellaire est en orbite autour du monde, les rebelles ne croisent qu'une malheureuse corvette hors d'âge. Ils se posent sans histoires. Des soldats de l'empire parcourent les rues. A la capitainerie, on peut apprendre que :

— La valeur a fait une très courte escale pour embarquer une escouade de soldats. Il est reparti illico pour Kessel.

— Les grands navires de guerre de la région sont partis faire une opération de police sur un petit monde refusant l'ordre nouveau : Grouima. Oui, cela veut dire que Kessel est pour le moment sans protection. (En fait, les destroyers ne sont pas bien loin, comme on le verra bientôt...)

L'agence de la Kirr SA est tenue par une Souma (ben voyons !) nommée Astrr Ssielk. Elle a pour instruction :

— Soit de guider nos rebelles vers Kessel si ils n'ont rien compris — ou fait semblant — sur Tatooine.

— Soit de les éliminer s'ils se sont montrés dangereux pour la Kirr SA. Dans ce cas, elle essaiera de les faire patienter jusqu'à l'arrivée du droïd assassin, ou fera appel à des tueurs locaux. Elle évitera de mettre les impériaux dans le coup.

Il n'y a rien de plus à apprendre sur Salam.

TROISIÈME ÉTAPE : KESSEL

Kessel le bagne. Kessel la crainte. Kessel la maudite. Kessel où l'espérance de vie des mineurs est de trois semaines, tant de par la cruauté des

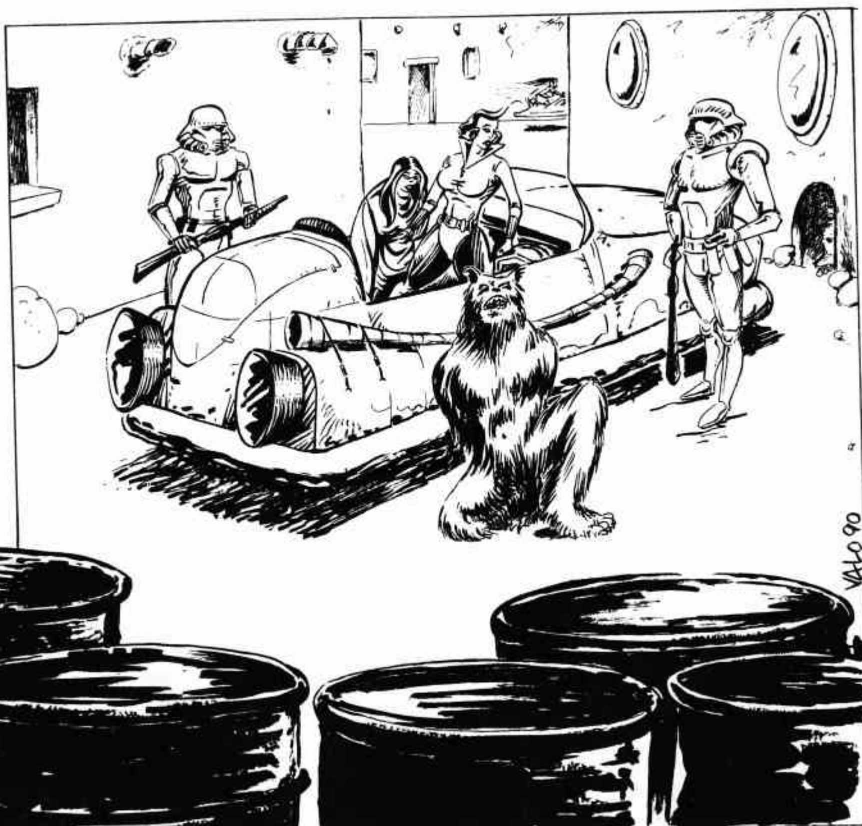
geôliers qu'à cause des poussières d'épice qui rongent les poumons et l'esprit de ceux qui les respirent. Kessel d'où personne ne s'échappe. Vos vaillants rebelles profiteront-ils de l'absence — réelle ou supposée — des destroyers stellaires pour aller jusqu'à l'aboutissement logique de leur enquête ? Allez, oui !

Kessel est une planète où le volcanisme ne s'est jamais assagi. L'air est envahi de vapeurs brûlantes des océans de feu. Çà et là, des blocs de matière solide émergent : les îles et les continents. Il y a trente-sept balises d'atterrissage trahissant autant de sites miniers. Les rebelles peuvent vérifier l'exactitude des renseignements obtenus sur Salam : pas de destroyers stellaires en vue (ils sont cachés dans la plus proche des sept ceintures d'astéroïdes du système). Un contrôleur de vol nerveux les somme de s'identifier. Il est facile à duper. (Escroquerie 10) (SWJR p 66).

— En cas d'échec, il envoie cinq de ses douze TIE In à l'attaque. Il dispose bien d'une corvette corellienne

de feu et sept cents prisonniers dont 85% de rebelles, enterrés vivants dans leur mine effondrée. Puis le piège se referme et les attaquants se retrouvent face à quatre destroyers stellaires classe Victoire et un destroyer classe Impériale (en fait, il s'agit des défenses normales de Salam et Kessel réunies ; plus un Impérial rendu disponible quelques jours pour l'opération). Ils envoient leurs chasseurs à l'attaque (SWLG p 27). Puis l'Impérial et un Victoire iront s'occuper de la base rebelle de Fandélane (que Triaz Kirr aura quittée depuis belle lurette !). L'empereur sera content.

Les P.J. sont accueillis par quatre humains en uniforme des Démons de Feu. Trois d'entre eux sont soldats, le quatrième officier. Tous ont plutôt mauvaise mine : le climat ronge aussi bien les gardiens que les prisonniers. Il semble bien que l'empire n'ait pas jugé bon de fournir aux mercenaires les casemates climatisées dont disposent ses propres troupes. L'officier est le capitaine Tene Su. Il demande aux P.J. s'ils amènent enfin les climatiseurs qu'il réclame à corps et à cris. Il n'est pas bête, et réalisera assez vite qui sont-ils. Il jure que les Démons de Feu ne sont pour rien dans la prise de la chaîne Tlan-Kirr, et de sa part, cela



rapiécée, mais n'osera pas l'envoyer au combat, et il aura raison !.

— Si le jet d'escroquerie est réussi, il donne sans se faire prier les coordonnées de l'île où sont cantonnés les démons de feu. L'homme n'est pas au courant du piège. Il ne sait pas pourquoi Kessel est laissée ainsi sans protection...

Nous sommes au point critique du module. Si les P.J. ont refusé de voir plus loin que le bout de leur nez, et appellent leur base, celle-ci envoie les bombardiers, qui peuvent être là en quelques heures (si vous suivez le conseil donné en introduction). L'île est ratatinée, et avec elle les démons

Si vos rebelles sont curieux, et s'ils ont un certain goût du risque, ils iront se poser sur l'île. Le M.J. se doit de décrire le spectacle : il est dantesque. Des jets de magma sont projetés jusqu'à une centaine de mètres : faire du « rase-vagues » est suicidaire. Des courants d'air brûlants perturbent énormément la tenue de vol : on est très secoué. La base est protégée par des écrans, qui se baissent dès l'approche du navire. La mine est un lieu sinistre. Si on ne prend pas la précaution de mettre un masque à poussières, on a l'impression d'avoir la gorge arrachée par les émanations d'épice provenant du sol.

commence à être crédible ! Quatrième dans la hiérarchie des Démons de Feu, il assume le commandement depuis que ses supérieurs ont été blessés en dirigeant les opérations de dégagement de mineurs coincés par un éboulement. Drôles de traîtres !

Il ne s'agit pas de traîner, mais il y a dans la mine :

— Trois cent sept mercenaires dont trente-huit incapables de se déplacer.

— Sept cent douze bagnards dont six cent sept rebelles. Près de trois cents sont malades ou blessés.

Or, le navire des P.J. transporte en principe huit personnes, équipage et passagers. En se tassant, on doit ar-

river à trente au grand maximum. Nos rebelles peuvent évidemment décoller sans remords, mais cela manque singulièrement de panache...

La solution est posée sur une autre île située à 2 700 kilomètres de là. Une vieille corvette corellienne (SWG p 29) sert de caserne mobile à une centaine de soldats impériaux. Tene Su sait qu'elle est encore capable de vol hyperspatial : elle a fait un aller-retour Salam depuis leur arrivée sur le monde. S'en emparer n'est pas facile, et le temps est très compté (même si vos joueurs n'en ont pas forcément conscience).

— On peut certes entasser trente bonshommes dans le navire des rebelles et partir bravement à l'assaut. Dangereux.

— Une meilleure idée consiste à envoyer un S.O.S. à la garnison de la corvette. Exemple : « Le vaisseau qui s'est posé ici vient de lancer une attaque aux gaz. Nous ne sommes plus que cinq. Au secours ! » La corvette décolle, cent soldats à son bord. Les « défenseurs », qui sont censés encore contrôler les écrans, la laissent se poser. Les impériaux débarquent bravement, et sont hachés menu par les mercenaires en embuscade. Un rayon tracteur immobilise le navire au sol : il ne peut pas redécoller. L'attaquer et le nettoyer ne sont que pure formalité.

Il faut une heure pour embarquer tout le monde (ils seront malgré tout un peu serrés). Au moment où les deux navires quittent l'atmosphère, le commandant du Victoire, qui écoute les communications provenant de Kessel réalise que, décidément, quelque chose cloche. Il déclenche le piège, suscitant l'émoi que l'on imagine chez les fuyards. Mais les deux navires passeront in-extrémis dans l'hyperespace.

La réussite de la mission amènera l'évacuation de la base rebelle de Fandélene, et à la disgrâce de Triaz Kirr et de la Kirr SA. Les Démons de Feu, un tantinet contrariés par le tour que leur a joué l'empire, et reconnaissants aux rebelles de les avoir délivré, rejoindront les rangs de l'alliance, à un crédit par jour et par personne. Les P.J. recevront un message de félicitation signé Mon Mothma (SWG p 130).

L'empereur, lui, ne sera pas content.

---

(1) ***Somua :*** *race féline originaire de Soum. Les soumas ont le corps couvert d'un épais pelage. Ils ont cinq femelles pour un mâle. Les mâles, assez limités intellectuellement, restent confinés à des tâches subalternes. Dex : 3D. Sav : 1D + 1. Mec : 2D. Per : 3D. Vig : 1d. Tec : 1D + 2.*

(2) ***Transcodeur :*** *c'est un petit module électronique affichable. Il se branche sur les radios sub-spatiales, en règle la fréquence et code les communications. Ceux de l'alliance rebelle sont munis d'un dispositif d'autodestruction.*



Horus était le plus grand génie militaire de son temps : l'Empereur de l'Humanité avait créé pour lui le titre de Maitre de la Guerre, ignorant que le héros de l'Imperium allait devenir son plus mortel ennemi ...

Lors d'une cérémonie guerrière, sur un monde primitif, un démon du Chaos s'empara de l'esprit du Maitre de la Guerre.
Lorsqu'Horus se dressa contre l'Empereur, la moitié des forces impériales se rallièrent à lui, ignorant qu'il n'était plus lui-même. Ainsi commencèrent les longues guerres de l'Hérésie d'Horus, dressant space marine contre space marine sur des milliers de planètes. Jamais la race humaine ne fut si près de sa perte !
Si le rhino et le landraider furent les véhicules les plus massivement engagés de part et d'autre lors des affrontements de l'Hérésie, les rebelles comme les loyalistes disposaient de nombreux autres types de blindés dont voici quelques exemples.

*Tous ces véhicules peuvent être utilisés dans le jeu **SPACE MARINE**, ils sont tous disponibles dans la gamme des figurines **CITADEL**. Vous pouvez découper ou photocopier leurs caractéristiques pour les joindre à votre **SPACE MARINE**.*

LEMAN RUSS

Armes : Battle cannon (Tt1), Las cannon (FxF1), Heavy bolters (SwL1, SwR1, FxF1)
CAF : +3 / +1 **AR** : 0 **Save** : 3+ **Vitesse** : 14 / 20 **Valeur** : 160

PREDATOR

Armes : Auto cannon (Tt1), Bolter (Tt1), Las cannons (SwL1, SwR1)
CAF : +2 / +1 **AR** : +1 **Save** : 4+ **Vitesse** : 20 / 40 **Valeur** : 135

VINDICATOR

Armes : Thunderer (SwF1)
CAF : +2 / +1 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 20 / 30 **Valeur** : 90

MANTICORE

Armes : Multi launcher (Tt2), Heavy bolter (SwF1), Bolters (SwL2, SwR2)
CAF : 0 / -2 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 8 / 12 **Valeur** : 150
Notes : le multi launcher peut tirer à double portée en tir indirect.

BASILISK

Armes : Macro cannon (FxF1), Heavy bolters (SwF1), Bolters (SwR2, SwL2)
CAF : 0 / -2 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 8 / 12 **Valeur** : 150
Notes : le macro cannon peut tirer à double portée en tir indirect si le basilisk a reçu l'ordre premier tir

BOMBARDE

Armes : Mortier de siège (SwF1), Heavy bolters (FxF1), Bolters (SwR2, SwL2)
CAF : 0 / -2 **AR** : 0 **Save** : 4+ **Vitesse** : 8 / 12 **Valeur** : 200
Notes : le mortier peut tirer à double portée en tir indirect si la bombarde a reçu l'ordre premier tir

NOUVELLES ARMES

CONTRE LES VEHICULES ET LES TITANS

Armes	portées courte	longue	pour toucher p. courte	p. longue	valeur de coup critique
Battle cannon	36cm	72cm	3+	5+	4+
Mortier de siège	20 - 72cm	-	3+ (B)	-	3+

CONTRE L'INFANTERIE

Armes	portées courte	longue	pour toucher p. courte	p. longue	modif. au jet de protect.
Battle cannon	36cm	72cm	4+	5+	-1
Mortier de siège	20 - 72cm	-	4+ (B)	-	-2

Lorsque le mortier touche un bâtiment, lancez un dé pour déterminer le nombre de coups critiques :
1 - 3 = 1 coup critique, 4 - 5 = 2 coups critiques, 6 = 3 coups critiques.
Notez bien que le mortier de siège a une portée minimale de 20cm.

TIR INDIRECT

Pour effectuer un tir indirect, il suffit que n'importe quelle unité alliée ait une LDV sur la cible. La portée est toujours mesurée à partir du tireur. Un tir indirect subit un malus de -1 pour toucher.

Les aventures de LYDIA la Rousse: "Présentation"





J'AI LES CHEVEUX ROUX ET LES YEUX VERTS DES PEUPLES DU NORD ET JE SUIS TRÈS BELLE D'APRÈS LES CRITÈRES HUMAINS.
J'AI APPRIS QUELQUE PEU LES ARTS DU COMBAT AINSI QUE CEUX DE LA MAGIE...

T'ES BICLASSÉE QUOI ?!!

JE PORTE UNE TUNIQUE DE VOYAGE VERTE AINSI QU'UNE ÉPÉE LONGUE AU COTÉ.
JE SUIS RECHERCHÉE PAR LA GUILDE DES PRÊTRES-ASSASSINS A LA SUITE D'UN INCIDENT SURVENU ALORS QUE.....

RHÂÂÂ ! OUAIS JE VISUALISE TRÉS BIEN !

T'AS COMBIEN EN CHARISME ! MOI J'AI DEUX !

JE CROIS QUE C'EST TOI QUI A LE PLUS !

SALA-90

1/1



Cher Téléröleur, bonjour ! Ici ***Dian Callisto,*** *qui vous présente en direct des studios de* ***Canal Graal*** *votre fabuleux programme du mois — un programme qui vous est offert par les cycles Peugeot « Pour Vivre à Pleine Mode ! ». Pour un* ***spécial mercenaire,*** *reconnaissez que les forces de l'IMF s'imposaient — aussi, ne ratez pas* ***Le Mur,*** *un épisode inédit inspiré de la série de Bruce Geller,* ***Mission : Impossible.*** *Laissez tomber les règles, le principal, c'est vous, votre écran et vos joueurs — entrez dans la nième dimension, la dimension de* ***Canal Graal*** *— et que le spectacle commence !*

Votre mission, si vous l'acceptez, est impossible. Bonne chance, Jim.

Le Mur



Los Angeles. Une boutique de vêtements pour hommes, dans le centre-ville. Jim Phelps remercie la vendeuse qui lui a remis une veste gris-clair, et entre dans la cabine d'essayage, suspend le cintre à la patère, enfile la veste :

« Bonjour M. Phelps, bourdonne le cintre. Vous trouverez un jeu de photos derrière le miroir. Cet homme, c'est Gregor Xarov : non content d'avoir pillé l'héritage culturel et historique de son propre pays, il s'apprête à détourner une oeuvre que nous rétrocèdons à une démocratie d'Europe Centrale, comptant accuser notre gouvernement de la substitution. Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à récupérer l'œuvre, tout en rapportant la preuve des exactions commises par Xarov. Comme toujours, si vous ou l'un de vos agents était capturé ou tué, le Département d'Etat nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Ce document se détruira dans les 5 secondes. Bonne chance. Pshht... »

Phelps sort de la cabine — d'où s'échappe une légère volute de fumée : il rend la veste et désigne à la vendeuse le panonceau à l'entrée, en souriant : « No Smoking » (Ne Pas Fumer).

Dans sa somptueuse villa, Phelps choisit ses équipiers dans un classeur — pour leur exposer très brièvement leur nouvelle mission, la scène suivante. Comme vous, cher lecteur, n'êtes pas un spectateur moyen, voici quelques éclaircissements...

Le dossier

Syndar Cezleck était un artiste-peintre réfugié aux USA depuis que son pays, la Holdavie, était tombé entre les mains de dictateurs sans âme. Cezleck avait souhaité avant sa mort voir revenir l'une de ses œuvres (une fresque sur béton, représentant l'oppression d'un peuple sous le joug d'un pouvoir bureaucratique et concentrationnaire), dès lors qu'une véritable démocratie s'instaurerait en Holdavie — ce qui semble être à présent le cas.

L'objet doit être acheminé par train à travers l'Europe, découpé en plusieurs pans, rangés dans un wagon spécial, sous l'escorte de Gregor Xarov (qui agit sous couvert de sa qualité de Conservateur Général d'un grand musée de l'Est). Il procèdera à l'échange des éléments de la fresque contre de vulgaires copies en plâtre, alors que le train sera arrêté dans un tunnel entre Shazick et Tabarnösq. Pour assurer la discrétion de l'opération, Xarov endormira tous les passagers et le personnel à 23 h 41 précises, à l'aide d'un gaz soufflé dans la ventilation. Lui et ses complices disposant d'un antidote, qu'il leur faut absorber une demi-heure avant l'exposition. Ce même antidote sera vaporisé dans le train une fois la substitution opérée et le convoi reparti. Un train de marchandise sortira alors en sens inverse du tunnel, emportant la fresque de Cezleck hors des frontières de la Holdavie, pour la revendre, à la pièce, à des acquéreurs étrangers.

Xarov est un « apparachik » sans scrupule. Après de brillantes études, il fut employé par divers musées de l'Est, dont il vida les réserves — et fit accuser d'autres de ses vols répétés. Brun, de taille moyenne, les yeux gris, un nez d'aigle, il porte la barbiche (!). Il est en parfaite condition physique — et dangereux.



VALO
Dian Callisto

Le plan de l'IMF

Phelps expliquera à chacun le rôle exact qui lui est dévolu.

L'IMF prendra le contrôle des deux trains stationnés sous le tunnel, laissant l'échange des fresques se faire, afin de compromettre Xarov — mais pour remettre l'original en place immédiatement après. L'équipe dispose de l'antidote au gaz soporifique.

— Cinnamon séduira Xarov, pour substituer un simple placébo à l'antidote dont il doit disposer, probablement dans sa trousse de toilette — afin que celui-ci subisse les effets de son propre gaz.

— Rollin'Hand remplacera Xarov lors du 1er transfert de la fresque, grâce à l'un de ces masques dont il a le secret...

— Rollin' posera pour l'occasion sur les clichés que prendra Barney, assistant embusqué, au 1er transfert. Rollin' soulèvera l'une des bâches qui protègent la cargaison, pour que l'authenticité de l'œuvre détournée soit indéniable. La pellicule et l'appareil photo de Barney garantissent la qualité du tirage.

— Auparavant, Phelps et Willy auront repéré et neutralisé les complices de Xarov dans le premier train : ce seront les seuls à ne pas être sous l'effet du soporifique. Il est certain que le chef du convoi est du nombre.

— Une fois le 1er transfert achevé — et les preuves contre Xarov montées, l'équipe de l'IMF neutralisera les « déménageurs » descendus du second train, et les enfermera dans un des wagons de marchandises, afin que la police Holdavienne puisse les récupérer après l'opération. Willy, Barney et Rollin prendront leur place tandis que Phelps, se faisant passer pour le chef du 1er train, ira réveiller Xarov. Cinnamon ayant, avant cela, retardé toutes les horloges et montres mises en évidence, pour que Xarov croit ne s'être endormi que quelques minutes avant le 1er transfert, suite à la déficience de son propre antidote.



— Rollin, Barney et Willy joueront alors les déménageurs sous la direction du vrai Xarov, remettant les éléments originaux de la fresque dans le train de voyageurs, tandis que les copies retourneront dans le train de marchandises ! Pendant ce temps. Cinnamon jouera les (belles) évanouies (puisque logiquement sous l'effet du gaz).

— Le convoi de marchandises repartira pour Shazick, conduit par Willy et Barney, tandis que Phelps mènera à Tabarnösq le train de voyageurs, et que Cinnamon « s'éveillera »...

— Dénoncé par l'IMF, Xarov sera arrêté à Tabarnösq.

Les impondérables

Pour aussi parfait qu'il soit, un plan n'échappe jamais à l'imprévu — et c'est d'ailleurs le principal intérêt du scénario, puisque les joueurs vont avoir la joie d'improviser, sans mettre en péril toute la mission...

— Xarov retrouvera l'une de ses ex-petites amies à bord du train, Illyna Vladimirovna, qu'il rejettera avec mépris. Jalouse de Cinnamon, elle sort un pistolet...

— Lorsque Cinnamon veut échanger l'antidote de Xarov contre un placébo, elle doit deviner sous quelle étiquette le mécréant l'a caché : aspirine, bicarbonate, cardio-vasculaire (bien sûr : Xarov n'a aucun problème de cœur). Cinnamon dispose d'une panoplie complète de gélules, pilules et autres pastilles de toutes les couleurs et les tailles pour l'échange.

— Le chef du train est secondé par un stewart, qui tentera d'étrangler Phelps par surprise, alors que celui-ci aura pris les commandes du convoi, en vue du tunnel (et si possible en l'absence de Willy).

— Malgré la perfection de son déguisement, Rollin'Hand sera soupçonné par l'un des trois « déménageurs » débarqués du train de marchandises : une fois le 1er transfert effectué, il insistera pour que le faux Xarov montre une preuve de son identité, un tatouage sur l'avant-bras — que Rollin' n'a pas, et pour cause puisque Xarov n'en a jamais eu.

— Enfin, les membres de l'IMF ne doivent prendre aucun retard : le convoi de marchandises occupe une voie qu'empruntera un train similaire 45 minutes après le début de l'opération — et il faut entre 15 et 25 minutes pour faire le transbordement complet de la fresque...

Epilogue

« ... Et la République d'Holdavie toute entière tient, au nom de son gouvernement démocratiquement élu, à témoigner de sa profonde reconnaissance à la nation américaine, pour avoir bien voulu rétrocéder cette fresque de Syndar Cezleck ; et... » — « Un instant ! interrompt Xarov, je vais vous montrer la profondeur du sentiment américain... » Saisissant une pioche, il frappe à toute volée l'œuvre — et heurte le béton... « Comment osez-vous ! Que signifie ? » — « M. Gregor Xarov ? Voulez-vous nous suivre, s'il vous plait... » fait alors l'un des trois hommes en gabardine entourant le misérable — qui fixe, stupéfait, les membres de l'IMF arrivés sur ces entrefaits, lesquels arborent, comme il se doit, un sourire en coin...

Générique •••

*Et revoilà **Dian Callisto** pour de plus amples informations sur ce formidable programme, qui vous est toujours offert par les VTT Peugeot « Pour Vivre à Pleine Mode ! » — à ce sujet, j'en profiterai pour remercier François Julien et sa Loi des séries (paru aux éditions Barrault).*

— Le document indispensable pour réaliser ce qui a précédé. Mais voyons maintenant comment transformer l'amusant intermède littéraire en une véritable et passionnante partie de jeu de rôles...



L'Impossible Mission Force (IMF) est une unité d'intervention spéciale américaine indépendante, employée par le gouvernement fédéral exclusivement pour défendre le monde libre, à l'extérieur comme à l'intérieur des USA. Vous me direz qu'avec la fin de la Guerre Froide, la Perestroïka et autres Glasnost, un tel sujet ne devrait plus avoir cours ? Détrompez-vous : les espions et les criminels pulluleront toujours — et autant les occasions de se voir proposer des « missions impossibles », à partir du moment où, justement, la diplomatie, l'image de marque, les apparences devront être respectées à tout prix.

Pour la partie, je vous propose d'*être Jim Phelps*, le chef de l'équipe : les personnages-joueurs seront ceux qu'il aura choisi sur dossier, selon les besoins de la mission : ceux-ci pourront être les membres du staff originel : *Cinnamon Carter* (Barbara Bain), la cover-girl blonde aux yeux verts, spécialiste dans l'art de séduire les dictateurs ; *Rollin'Hand* (Martin Landeau), l'homme aux mille visages, as du déguisement ; *Willy Armitage* (Peter Lupus), l'haltérophiliste et *Barney Collier* (Greg Morris), le génial électronicien. Rien ne vous empêche de recruter d'autres agents, à la condition expresse qu'ils « collent » aux canons de l'IMF : élégants, complémentaires — et surtout, dotés d'une forte propension à garder les mains propres, quoi qu'il arrive : Cinnamon allume, elle ne couche pas ; si l'équipe doit éliminer physiquement quelque crapule, elle s'arrangera pour que ce soit ses propres amis qui s'en chargent. En bref : discipline, sobriété et intelligence supérieure de rigueur !

Pour lancer la mission, rassemblez les P-J dans votre villa de Los Angeles, exposez-leur *la Mission* et *le Plan* génial que vous avez concocté : vos équipiers sont libres de faire quelques suggestions, mais pas de tout remettre en cause : chaque élément se tient — et plus c'est alambiqué, plus c'est drôle ! Que vos joueurs n'aillent pas croire que c'est joué d'avance, bien au contraire *(Les Impondérables)*. Quant aux caractéristiques et aux règles à utiliser, adaptez *Cthulhu* ou *JB007*, selon vos affinités : le principal est de tenir le rythme, aussi ne vous embarassez-pas d'un système trop complexe. La fantastique idée qui fit justement le succès de *Mission : Impossible* fut de forcer la cadence des épisodes : en 48 minutes, les producteurs compressaient l'équivalent d'un film de 2 heures. Aussi, tenez vos joueurs en haleine : chaque geste, chaque mot compte, ne vous arrêtez pas et quand ils perdent du temps, faites le décompte des minutes qui leur reste pour mener à bien leur mission : vous ne tiendrez peut-être que 2 heures, mais vos joueurs seront comblés. Un dernier truc : ouvrez et cloturez l'aventure par le générique d'origine — si, en plus, vos joueurs sont des accros de la série, ambiance garantie !

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui — et on espère que ça vous a plu : faites-le nous savoir (par exemple sur 36-15 Akela : j'y ai ma Bal). Idem pour vos suggestions quant aux prochaines séries ou « grand-films ». A bientôt.

D.C.

ET MAINTENANT, UNE PAGE DE PUBLICITÉ.

PERESTROIKA STELLAIRE











LE CONTRAT DU MOIS.

Le jeu du siècle ?



''Un grand jeu gratuit rien que pour vous.

C'est génial, c'est partout en France.

Aiguisez vos fléchettes, graissez votre flingue.

Vous commencez le mois prochain!''

Vendredi 2 mars 1990... 21 h 41... Lérouville Gare... Chez nous, la pluie ne crépite pas sur les toits, elle imprègne tout, suinte des murs, imbibe l'air qu'on respire... Mais qu'est-ce que je fous ici, avec ce vieux perimper usagé puant l'antimite, souvenir d'une époque où je devais monter la garde autour d'un dépot de munitions (vide, le dépot... en plus !)... Tout à l'heure au bureau, il y a un joueur qui nous a téléphoné : je serai à 10 heures moins le quart au dépot SNCF, attendez-moi là, à la porte d'entrée des cheminots et vous ne le regretterez pas, j'ai un deal d'enfer à vous proposer !

Aussi sec, le Noireaud* a commencé à gamberger, ''Super !'' qu'il a dit, ''voilà quelqu'un qui sait ménager son suspens, vas-y toi Quentin, moi faut que j'termine une accroche...''



Comme l'air est particulièrement vivifiant ce soir, je m'abrite dans la cabine téléphonique (en plus les vitres sont tellement sales et couvertes d'affichettes diverses, je vais pouvoir voir sans être vu !)... Tiens le phone sonne ? C'est pas pour moi quand même ? Ce serai trop, ça ! Il est ''moins 10'', qui sait, pourquoi pas... Je décroche...

''Ah, quand même, vous en avez mis du temps à vous décider... Bon, faut que j'vous prévienne, je suis complètement allumé mais c'est serieux ce que j'ai à vous proposer... Je dirige un groupe de pros et je vous appelle parce que j'ai eu une idée un peu folle que je veux mettre à profit au service de votre revue... Semblerait qu'vous avez changé de rédac'chef, alors j'ai quelques espoirs que ça va bouger un peu... Bon, j'ai des problèmes, pour recruter... En quoi ça vous concerne ? Simple, j'ai pensé à tous ces braves garçons qui lisent votre revue, il y aurait moyen de lancer une sorte de recrutement (un peu comme dans les universités américaines) à l'échelle nationale avec des tas de contrats à réaliser sur des ''personnalités'' du hobby du jeu qui seraient à la fois les vic-

---

* Le Noireaud, dit ''Noir Solitaire'', pseudonyme amical que nous donnons au redac'chef les soirs où il nous pousse sa petite mégalo de l'elfe noir, particulièrement quand la lune est pleine...

times et les arbitres de leur propre assassinat, n'est ce pas !

Vous publiez des photos, plus quelques énigmes, pour trouver le nom ou bien les adresses des gens, on choisit une règle de jeu correcte et en avant la valse. A chaque numéro, il y a de nouvelles têtes à refroidir et les résultats du mois précédent sont publiés. Sans compter qu'il y a de joueurs qui ont des dons littéraires, ça ferait de chouettes petites nouvelles, genre Bogart peut-être ! Au début, la méthode importera peu et les victimes noteront seulement l'originalité ou l'efficacité dont on a fait preuve sur leur compte (du moment qu'il est bon, n'est ce pas ? Oui ? Bref !) mais après quelques mois, je serais plus exigeant, la méthode sera imposée, par exemple : arme blanche, ou arme à feu, poison ou piège mécanique ; ou encore les circonstances : "de manière à ce que le cadavre ne soit pas découvert avant quelques heures, ou au contraire, la chose doit se faire au milieu de la foule, avec ou sans risque d'avoir des victimes innocentes ! Tout dépend de l'environnement n'est ce pas, si c'est un crime de revendication politique, il vaut mieux faire beaucoup de dégats, par contre un règlement de compte politico-crapuleux demande de la discrétion etc, etc. C'est du travail de professionnel, croyez-moi, il ne suffit pas de dire : débarrasse-moi de ce gars là ! C'était les méthodes à Papy, ça, maintenant l'art et la manière importe beaucoup, et le prix est fonction, c'est sûr !

Mon intérêt dans tout ça ? Simple, je recruterai les meilleurs dans mon groupe et je peux déjà leur assurer que de l'aventure, j'en ai plein mes tiroirs et dans toutes sortes d'univers cornebleu ! Ça sera leur récompense, plus question de mourir au lit.

- Interessant tout ça, dis-je, mais comment vous recontacterai-je si on est d'accord ?

- Pas de problèmes, vous lancez la chose le plus vite possible et j'interviendrai quand ce sera nécessaire, vous savez je vous connais bien...

- 1 à 0, ok ! Je dis... Mais on ne peut pas tout prévoir, je parie que je vous trouverai tôt ou tard, parce que comment allez-vous faire pour le courrier ? Si les joueurs veulent vous écrire, ils n'auront pas d'adresse hormis la rédaction... Tiens j'entends que vous remettez des pièces, voilà une erreur, il n'y a pas beaucoup de cabines ou taxiphones à pièces par ici et Lérouville est une toute petite bourgade, tout le monde se connait...

- Oh l'autr'eh ! Bon, pour le courrier, vous le stockerez à la rédaction et je me charge de trouver mille et une manières de le récupérer dans diverses caches pratiques où vous le déposerez sur mes indications à travers la France (moi aussi, j'ai le droit de m'amuser non ?) ; quant au taxiphone, eh bien oui, bien joué, je suis au Café de la Gare juste en face, c'était couru d'avance non ?

Mais je cause, je cause... Au fait, ça ne vous dérange pas la grosse fourgonnette qui s'est garée contre votre cabine ? M'étonnerait que vous puissiez sortir de là avant longtemps, c'est dingue ce que les routiers sont sympas par chez vous, eh, eh ! Allez, bonne nuit, heureusement que vous êtes bien couvert... Fallait pas jouer au détective, Tssk, Tssk !

- ...TuuuuT.... TuuuuT...!

P.S. : Enquête faite, le propriétaire de la fourgonnette nous trouve très sympas nous autres joueurs, il a eu son repas offert par notre "correspondant" et nous même l'avons copieusement abreuvé du digestif local après le café pour n'obtenir finalement aucun résultat quant au signalement de l'énigmatique PROFESSIONNEL... Rmh !



Malin qui, comme Quentin, appela la Rédaction pour venir le délivrer...

En clair, décodé

*Le **Contrat du Mois** est un jeu Grandeur Nature auquel chacun est invité à participer.*

*Dès le mois prochain, sera mis à votre disposition **gratuitement**, chez votre magasin de jeux, le livret de règles qui vous permettra de devenir un **professionnel**.*

*Dans notre prochain numéro, notre mystérieux interlocuteur lancera ses premiers **contrats**.*

A vous de les honorer.



Il ne lui reste qu'un mois à vivre.

A peine exhumées d'antiques grimoires Enquêteur : Denis Gerfaud, le Rêve !

Légendes

Cette rubrique est destinée à fournir une source d'inspiration libre au meneur de jeu, qu'il s'agisse de créatures, de plantes, ou de véritables légendes pour égayer ou étoffer leurs scénarios.



MABOUK D'AMANDJARA

Cette légende date du temps où la cité d'Amandjara n'était pas encore tombée en ruines sous le vent désséchant du désert ; elle peut servir à étayer une enquête policière au cas où des circonstances analogues viendraient à se produire.

En ce temps-là, Amandjara subsistait grâce aux puits qui l'alimentaient continuellement en eau. Situés tout le long du rempart nord, les puits étaient placés sous la surveillance et la responsabilité de Mabouk, le maître puisatier. Diligent, il passait sa journée à aller de l'un à l'autre, vérifiant que tout était en ordre et fustigeant les esclaves. Car il avait fallu creuser très profondément pour atteindre la nappe aquifère, et pour remonter l'eau en quantités suffisantes, on avait mis au point un système de pompage actionné à bras d'hommes. Après la poussière de lune, recueillie au sommet des dunes mouvantes, et les pierres d'étoiles rapportées du fin fond du désert, l'eau, la bonne eau pure, était assurément la plus grande richesse de la cité d'Amandjara.

C'est dire si Mabouk, le maître puisatier, était jaloux de sa charge et de ses prérogatives. Sans lui, sans la surveillance constante apportée aux pompes installées tout au long du rempart nord, la cité serait morte de soif. Harcelés par le vent de sable, ses vergers seraient devenus arides et ses champs seraient retournés au désert. C'est qu'il en fallait de l'eau pour irriguer tout cela ! De l'aube naissante au crépuscule achevé, Mabouk parcourait inlassablement ses rangées de puits, l'œil aux aguets, prêt à réagir à la moindre anomalie. D'une pompe à l'autre, circuit sempiternellement recommencé, il parcourait peut-être ainsi plus de vingt kilomètres au cours de la journée ! Et la nuit, en proie à un sommeil agité, il rêvait qu'il arpentait encore la terre à demi boueuse au pied du rempart nord.

Et de fait, le fardeau de Mabouk finit par lui peser si fort qu'il en perdit la raison. Persuadé que les citadins d'Amandjara n'étaient en vie que grâce à ses efforts, il se crut posséder un droit sur cette même vie. Il se crut posséder le droit d'en disposer à sa guise. On ne passe pas impunément ses journées à arpenter la terre en plein soleil, d'une margelle à la margelle voisine, sans que la tête ne finisse par vous tourner méchamment.

Le premier crime plongea la cité dans la stupeur. La victime en fut un joailler de la rue des Abondances. On le retrouva au matin dans un jardin public, les deux pieds sectionnés au niveau de la cheville et le ventre ouvert. L'un des pieds, introduit dans la blessure, dépassait des intestins répandus, et l'autre avait été enfoncé dans la gorge jusqu'à l'étouffement mortel. Dans la poche du malheureux, on retrouva les trois gemmes dont il avait fait l'acquisition la veille. Et ce fait atterra tout autant les habitans d'Amandjara que la férocité du meurtre : on ne connaissait pas d'ennemis au joailler ; on ne l'avait pas tué pour le dépouiller ; le crime était apparemment gratuit.

Pendant ce temps, sous l'infatigable surveillance de Mabouk, les pompes actionnées à bras d'hommes continuaient d'abreuver la cité bouleversée.

La seconde victime fut une jeune femme. Il est inutile de s'appesantir sur les détails : le crime fut d'une férocité analogue, montrant un

Plume
Denis Gerfaud

LA MOUCHE A POIVRE



Cousine mal connue de la mouche à miel (également appelée abeille), la mouche à poivre est un insecte de taille moyenne, 2 centimètres en moyenne du bout de la trompe à la pointe du dard, vivant de préférence dans les régions chaudes. De même que l'abdomen de l'abeille est rayé de noir et de jaune, couleur du miel, l'abdomen de la mouche à poivre est rayé de rouge, de blanc ou de gris, selon la variété qu'elle produit. Car, comme son nom le laisse supposer, c'est à elle que nous devons l'épice des épices : le poivre.

Vivant en sociétés organisées, les mouches à poivre passent leurs journées à butiner le suc des fleurs, puis, de retour à la ruche, elle le restitue sous forme d'une matière fibreuse et légère. Contrairement à la cire des abeilles, qui est gluante et à séparations hexagonales, le matériau des mouches à poivre est sec et à séparations sinusoïdales entre deux couches plates. Les poivriculteurs le récoltent sous le nom de carton ondulé. C'est entre ses ondulations que se trouve le poivre proprement dit, sous formes de fines déjections.

Noter que les mouches ordinaires laissent le même genre de déjections sur les vitres et les miroirs. Mais il ne faut pas confondre : d'une saveur nullement épicée, ces excréments sont alors simplement appelés chiures de mouche.

Le poivre sert à nourrir la reine et les jeunes larves. La conséquence d'une telle alimentation est que les mouches à poivre ont le gosier en feu dès la naissance. Et dès lors, il n'est pas rare que des incendies naissent spontanément, mettant le feu à la ruche. Pour la communauté, c'est un désastre, et il faut tout recommencer à zéro. Mais si le carton ondulé est très combustible, le poivre, lui, brûle moins bien. Au fil des incendies successifs, protégé par une gangue de cendre, il se sédimente en couches géologiques ; et c'est ainsi qu'à côté des mines de sel, certaines régions s'enorgueillissent aujourd'hui de la richesse de leurs gisements de poivre.

Individuellement, la flamme crachée par une mouche à poivre est minuscule et servirait à peine à allumer une cigarette. L'essaim est autrement plus dangereux, capable de causer des brûlures graves. Aux personnes poursuivies par un essaim de mouches à poivre, je ne donnerai qu'un conseil : trouver le plus rapidement un point d'eau et s'y immerger entièrement, seul moyen de lutte efficace contre l'incendie.

Mentionnons pour conclure que c'est à elles que nous devons le proverbe ***« on n'attrape pas les mouches avec du poivre »*** (et pour cause, elles en ont déjà jusque là, du poivre !...) Au fil des ans, ce proverbe s'est transformé en ***« on n'attrape pas les mouches avec du vinaigre »,*** ce qui, malheureusement, n'a plus aucune signification.

---

acharnement tout aussi répugnant et incompréhensible. Par exemple, les orteils soigneusement sectionnés et enfoncés dans les oreilles en guise de boules quiès.

Et sous le soleil imperturbable, le maître puisatier passait de la pompe n° 29 à la pompe n° 30, puis à la n° 31 ; marchant du même pas égal, comme il l'avait toujours fait et comme si rien ne pourrait jamais pertuber l'implacable routine.

C'est au troisième crime que commença vraiment à souffler un vent de panique. Il eut lieu sur la personne d'un vieillard aveugle et un peu dur d'oreille. L'hypothèse qu'il aurait pu être témoin de quelque chose concernant les deux premiers crimes, justifiant son élimination, ne tenait même pas debout. Mais c'était bien la même œuvre, la même sauvagerie, la même folie ! Et la cité commença d'avoir peur. Qui donc parmi elle pouvait être assez fou pour se livrer à de tels actes ? Une récompense fut promise à qui démasquerait le meurtrier.

Mais il y eut un quatrième crime, puis un cinquième, et bien d'autres encore. Quoique fou, le criminel était malin et ne laissait aucun indice. Les méthodes traditionnelles d'enquête pataugeaient : aucun lien entre les victimes, aucun mobile apparent. La seule certitude, c'était la folie. Fou à lier ! Le meurtrier était visiblement fou à lier ! Mais comment le démasquer ? C'est qu'il cachait bien son jeu, le bougre !...

De fait, soumis à son examen minutieux de chaque instant, jamais les puits n'avaient si bien fourni, jamais les pompes n'avaient été si bien astiquées ! Jamais la cité d'Amandjara ne s'était autant gobergée d'une bonne eau fraîche et limpide !

C'est un étranger venu du Sud, un aventurier, un chasseur de prime, qui finit par tout comprendre, ayant posé calmement le problème pour réfléchir à froid.

Les crimes étaient commis par un fou. Là-dessus, aucun doute. Découvrir le criminel revenait donc à découvrir le fou. Rien de plus simple, en vérité.

Qui à Amandjara était fou ? Qui à Amandjara présentait des symptômes évidents de folie ?

— Le maître puisatier, évidemment.

En réalité, Mabouk ne nia pas. Non seulement, il ne nia rien, mais il fournit même des détails supplémentaires sur la façon démente dont il accomplit certains actes. Par exemple, le jeune garçon coiffeur qui fut éviscéré et pendu avec ses tripes, Mabouk ne le regarda pas directement une seule fois ; tout fut accompli par l'intermédiaire d'un miroir rétroviseur.

Les juges n'en revinrent pas de leur stupeur. A l'écoute de tels délires, certains crurent devenir fous à leur tour.

Non seulement Mabouk ne nia aucun des crimes dont on l'accusait, mais il en révéla même deux ou trois qui étaient restés ignorés, tant il avait mis d'acharnement à disperser les morceaux de ses victimes.

Il fut condamné à mort et exécuté le jour anniversaire de l'inauguration des installations de puisage. Ces pompes dont il avait été si fier des années durant ! Qu'il avait surveillées, dorlotées plus amoureusement que les maîtresses qu'il n'avait jamais eues !

Ces pompes qu'il avait côtoyées au long de tant de kilomètres ! Tant d'infatiguables distances parcourues de la pompe n° 18 pour arriver à côté de la pompe n° 19, puis à côté de la pompe n° 20, et ainsi de suite, sans la moindre faiblesse !

Pourtant, n'est-ce-pas cette activité symptomatique qui l'avait finalement trahi, activité synonyme de profonde perturbation mentale ? N'est-ce-pas elle qui, en définitive, avait révélé son insanité ? Et ne dit-on pas aujourd'hui encore de quelqu'un qui est fou ***« qu'il ne cesse de marcher à côté de ses pompes » ?...***

MINITEL mais il fait le MAXIMUM !

Ceci est un minitel, sachez user de modération.

Ça y est, votre revue se met elle-aussi à l'ère minitelique de la communication accélérée et vous permet de communiquer avec d'autres joueurs ou rédacteurs par **3614 HEXALOR** ou **3615 AKELA**.

Les raisons pour lesquelles nous nous engageons dans cette aventure sont toutes simples : toute l'équipe de rédacteurs s'est rendue compte qu'avec un outil performant (ce qui est le cas du serveur AKELA qui existe depuis près de deux ans et rassemble déjà plusieurs milliers de joueurs) l'on pouvait obtenir des résulats dépassant de très loin les possibilités habituelles de convivialité, de rencontres entre joueurs, d'expériences ludiques nouvelles, tout ceci sans ommettre un gain extraordinaire de qualité dans l'acheminement des informations, la vitesse de transmission et la fiabilité du renseignement.

Le **MINITEL**, c'est avant tout, un formidable outil pour rapprocher les joueurs. Cet outil peut-être bon marché ou couteux selon la manière dont on l'utilise. Il faut donc savoir comment faire pour éviter quelques pièges inhérents au système et ne garder que les avantages. C'est ce que nous nous proposons de vous présenter ici-même de manière succincte et que nous développerons dans les numéros ultérieurs.

Tout d'abord règlons le problème d'antagonisme entre 3615 et 3614... En **3615**, vous payez presque 1 F de la minute, soit 60 F de l'heure dont la moitié vont à l'état et le reste au centre serveur qui gère le service sur lequel vous vous êtes connecté, c'est à dire à votre revue ou quasiment (merci pour elle et à votre bon cœur !). En **3614**, vous payez nettement moins cher, 0,37 F/mn, soit 22,20 F de l'heure en tarif plein et dégressif après 18 h (30%)... C'est nettement plus économique mais là, votre serveur et votre revue ne gagnent rien, ce qui est bien embêtant en fonction du sacro-saint principe de "toute peine mérite salaire"... Mais qu'importe, GRAAL a décidé que, contrairement à ses confrères, il proposerait à tous, sans descrimination, de bénéficier du tarif le plus avantageux, le 3614 pour tout ce qui concerne les fonctions "kiosque", c'est à dire rencontres, dialogues discussions en simultanée et à plusieurs. Seuls les services qui demandent l'intervention d'un animateur ou un travail important de vos rédacteurs ne seront accessibles qu'en 3615 ou 3614 "abonnés". C'est ainsi le cas des zones "JEUX" et "LE CONTRAT DU MOIS". Je n'oublierai pas non plus de vous conseiller d'aller faire un tour dans la zone "Interviewez-les" (partie REDACTION) où vous pourrez effectivement vous adresser directement aux auteurs français en les interpelant sur leurs créations. Ils vous y répondront soit directement soit par l'intermédiaire de la Rédaction et bien sûr, vous pourrez aussi y consulter les questions des autres lecteurs et les réponses qui leur auront été données. Une dernière chose, j'attire tout particulièrement votre attention sur "FESTIVAL D'IMPROS" où chacun pourra proposer SA version des histoires suscitées par les vignettes extraites du carnet du scribe fou, disséminées dans chaque numéro de la revue... Il y a vraiment de quoi faire et bien faire !

L'utilisation,

nous vous conseillons de vous ouvrir une **B**oite **A**ux **L**ettres, en arrivant (c'est d'ailleurs ce qui vous est demandé automatiquement par "Big Brother" - le programme -). Cette BAL va vous permettre d'être reconnu d'après votre pseudo et l'on pourra vous y écrire . Ensuite, juste après cela, tachez de vous promener un peu pour découvrir cette jungle et n'ayez pas peur d'être joueur, tâtant de tout... car de nombreuses chausses-trappes existent pour l'imprudent aventurier qui ne connait pas encore l'univers... Bien sûr, il est urgent de se faire des "amis" ou de se faire connaitre et pour cela, le mieux est de mettre un mot en Bal (dans leur Bal) aux rédacteurs qui fréquentent déjà le service et qui signent de leur pseudo minitelique chacun de leurs articles; vous avez également intérêt à laisser une trace de votre passage dans la zone réservée à GRAAL (voir dans le SOMMAIRE), comme ça on pourra vous répondre et même vous faire un gros cadeau de minutes de crédit (mystérieuse monnaie dont j'aurai le plaisir de vous parler prochainement). Dès que vous connaitrez les commandes habituelles, nous pourrons jouer et là ça ne va pas être triste... Labyrinthes, parties de Diplo ou jeux diplomatiques, Stella Crusader et la Conquête des étoiles, le CONTRAT DU MOIS, les quizz et j'en oublie plein...

Allez, je vous quitte en vous donnant ces deux bons conseils :

1) Venez souvent et pas longtemps

2) Soyez très convivial et vous rencontrerez des gens merveilleux

A bientôt et prenez garde à GRAALION s'il est en train de digérer tranquillement sur une branche en contemplant un coucher de soleil, ce ne sera pas le moment d'aller lui tirer les poils des pattes... Intrigués ?

Graalion
le rédac'chef



Vous désirez converser avec les rédacteurs de Graal, voici leurs pseudos :

Dian Callisto	DIAN CALLISTO
Alexis Lang	YULRAN
Didier Monin	ELFARION
Xavier Jacus	GRAALION
Didier Jacobée	GRAALY
Runette	RUNETTE
Vincent Achard	CHAUDRON
Arnaud Dalhem	HERETIQUE
Morgan Feroyd	MORGAN FEROYD
Sylvie et Stéphane Hanotin	HANOT

Concours GRAAL - J'AI LU
Hors-Série Jack VANCE
100 livres à gagner !

Pour participer, repondez au questionnaire que vous trouverez en page 15 du Hors-Série GRAAL ou en tapant 36-15 JAILU ou 36-15 AKELA.

1er prix : 6 romans de Vance parus aux Editions "J'ai lu" + 2 Graal Hors-Série (n°1 Tolkien et n°2 Lovecraft) + 1 abonnement à Graal (12 numéros)

du 2e au 10 prix : 6 romans de Vance + 1 Graal HS n°2 Lovecraft + 1 abonnement à Graal (6 numéros)

du 11e au 20e prix : 5 romans de Vance + 1 numéro de Graal

du 21e au 50e prix : 2 romans de Vance



La Migration Barbare.

Le magazine de l'extrême
Séquence : SIMULATION

GRANDEUR et décadence dans la NATURE

Et bien voilà ! Le téléphone sonne (c'est toujours comme ça que cela commence) :

— *« Allo, Morgan ? Dis-moi, voudrais-tu t'occuper de la rubrique GN pour Graal ? Nous avons une nouvelle équipe, une nouvelle mise en page, de nouveaux moyens, de nouvelles agrafes, enfin bref un nouveau journal... »*

— *« Oui, d'accord (ai-je dis, sans doute sous l'effet de l'alcool).*

Très vite, je m'aperçus de l'erreur commise. En effet, ne pouvant rien refuser à mon Rédac ' chef préféré (flatteries obligatoires sous peine de renvoi !), mes neurones ont commencé à s'exciter : GN ? Mais qu'est-ce ? Girafe Nictalope ? Gourou Naturalisé ?

Bref, n'ayant point réussi à résoudre cette énigme, j'ai pensé que j'allais parler du Grandeur Nature, seul sujet dont je puisse vous entretenir. Et tant pis si cela n'a aucun rapport avec le GN !

Sujet passionnant comme une belle brune d'1,78 m (90-61-89), j'ai sauté sur l'occasion. Oh, joie ! deux pages pour moi tout seul. Un article entier chaque mois pour des récits, des photos, des adresses, des nouvelles. Mes muscles commencèrent à frémir d'excitation...

Mais comme tout cancre exhibant le microcosme naturel des monts d'Auvergne sur son visage, je séchai. Que dire ? Et si je faisais une faute d'orthographe ? Vais-je me faire renvoyer ? Comme vous le constatez, j'étais en pleine crise d'existentialisme. Alors, j'ai jugé sain de me réfugier dans un autre univers : celui des dernières Migrations Barbares.

Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, d'une part, sachez que c'est regrettable, et, d'autre part, que c'est le GN organisé par les Semaines de l'Hexagone en décembre dernier. Pour me faciliter la tâche, l'admirable Stéphane Hanotin me proposa sa coopération.

Le site était exceptionnel : beauté des forêts meusiennes, batailles autour d'un menhir, campement dans une ancienne abbaye ou dans des tipis indiens, utilisation d'une voie romaine, sans omettre de parler de cet oppressant brouillard givrant et d'une température qui n'a jamais excédé 0° C (mais où vont-ils chercher tout ça ?) Quel réalisme ! De la vraie bière et de vrais vikings, de la fourrure, des femmes sauvages dansant nues autour du feu et... serais-je en train de m'égarer ?

A pied ou à cheval, des vikings cherchaient leur ancien roi, bânni sur un nouveau continent pour crime de sang. C'est ainsi que dix-huit joueurs quittèrent leur terre natale pour offrir à ce roi le trône dont ils l'avaient chassé quelques années auparavant (ils sont fous ces vikings !).

C'est ainsi que des joueurs (PJ) venus de toute la France et même de Suisse allèrent à l'encontre de nombreux personnages non-joueurs (PNJ) représentés par l'illustrissime Xavier Jacus, le scénariste Sylvain Cahen, le redoutable François Marcela Froideval dit FMF (voir Graal HS n° 3 p.21), et par l'association Balanoï venue en force pour l'occasion.

« Le soir autour du feu, les "scaldes" écrivaient la saga, les chefs se réunissaient pour élaborer des plans de bataille, les prêtres runiques soignaient les blessés, ou bien, selon l'importance de la chasse, lisaient les augures dans les entrailles d'animaux et enfin, les « Housekarls » (grands guerriers vikings) buvaient de la cervoise en se relayant pour monter la garde.

Dans la journée, l'expédition avançait toujours plus à l'Ouest. En trois jours, nous avions parcouru 60 kilomètres, capturé deux indiens et tué plusieurs dizaines d'autres ainsi que des démons mineurs et bien d'autres créatures. Mais la victoire n'était pas au rendez-vous : ce n'est qu'au bout du quatrième jour et après de très lourdes pertes que nous réussîmes à désintégrer Baalrog, seigneur des démons qui asservissait plusieurs tribus indiennes à ses noirs desseins. Au fur et à mesure de notre avancée, nos espoirs de retrouver Thorwald (notre ancien roi) vivant s'amenuisaient. Heureusement, au crépuscule du quatrième jour, nous atteignîmes un camp d'indiens amis, dans lequel s'étaient réfugiés quelques membres rescapés de l'expédition de Thorwald. Ce n'est que le lendemain matin que nous apprîmes la vérité : blessé d'un coup de tomahawk sur le crâne, notre seigneur était devenu amnésique ; mais un sortilège indien avec l'aide



Vues Sylvie Hanotin
Plume Morgan Feroyd

de nos pierres runiques pouvait lui rendre la mémoire. C'est alors qu'intervint le conflit final : le Seigneur Holf, ennemi de Thorwald et régent du trône, avait placé dans notre groupe des gens à sa solde qui tentèrent, heureusement en vain, d'assassiner notre roi. Le combat qui s'ensuivit fut digne des plus grandes sagas vikings : les Housekarls, poussés à bout, devenaient fanatiques, et rien ne semblait pouvoir les arrêter. Seuls quelques mercenaires islandais, neutres, pensant rester sur cette terre fraîchement conquise, évitèrent le combat. Finalement, les Holfiens furent massacrés et Thorwald put rejoindre la Norvège pour y reprendre son trône. »

En somme, l'aventure était superbe, et, d'ailleurs, je m'en frotte la bloubloute tant mon excitation est à son comble.

L'année précédente, les Mongols tenaient le rôle principal des envahisseurs, et, pour l'année prochaine, il est question d'Apaches et de Tuniques Bleues.

Si, malgré cela, les grands froids et les blanches étendues à perte de vue vous font sortir les yeux des orbites, vous pourrez (plutôt que d'y introduire un cafard qui vous grignotera de plaisir) participer à la « Guerre de Feu », en mai, à Fontainebleau, ou bien vous rendre en Bretagne ou en Lorraine pour d'innombrables « Vacances Ludiques ».

Je tiens aussi à vous entretenir d'un GN post-apocalyptique, organisé par M.I., qui a eu lieu dans les anciennes carrières de Meudon. Cette petite organisation a su créer, sur un thème peu exploité, une ambiance futuriste hors pair malgré quelques difficultés dues à leur inexpérience. Mais il était toutefois important de les encourager, car ils ont su obtenir du matériel, des sponsors (TF1, Ouie FM, Métal Hurlant) avec comme seule aide leur volonté et leurs petits bras.

Je signale à cet égard que l'émission « 52 sur la Une : spécial souterrains », qui est programmée pour juin, diffusera des séquences de ce GN et aussi d'un duel d'Immortels du jeu Highlanders (S. d. Hex).

Je tiens aussi à grandement encourager l'association Balanoï qui a eu l'excellente idée de créer un groupement réunissant de nombreuses associations de GNs : GéNérique. En espérant qu'il s'agrandisse sans cesse et que la meilleure entente y règne. Souhaitons que de telles opérations se multiplient.

P.S. : les immortels participant au jeu Highlanders (basé sur le film du même nom ou presque) sont invités à me tenir au courant des décapitations pour la rubrique Nécrologie qui prendra place lors du prochain numéro.
(Tél. : 47 90 87 25).

Que vos rêves soient aussi beaux que les miens.

Allez en paix, et ne péchez plus. ●



Le redoutable François Marcela Froideval (dit Feu Meu Feu) en action !

Adresses :

GéNérique

Balanoï
Responsable :
Alain Borrel
49, rue de la Chine
75020 Paris
Tél. : (1) 43 58 53 94
Age : 5 ans
Expérience : + 15 GNs

Clepsydre
Responsable :
Stéphane &
Cédric Lyonnet
8, Le pré d'Oie
91470 Boullay
Tél. : (1) 60 12 11 92
Age : 1 an 1/2
Expérience : 7 GNs

Le cercle des 4 Arthurs
Responsable :
Christian Florentin
4, rue Guillaume-Tell
91120 Villebon / Yvette
Tél. : (1) 60 10 59 37
Age : ? ans
Expérience : ? GNs

Les fils d'Ariane
Responsable :
Hervé Guinegagne
58, rue de Paris
91370 Verrières-le-Buisson
Tél. : (1) 69 81 74 46
Age : 1 an 1/2
Expérience : + 15 GNs

Les Semaines de l'Hexagone
Responsable :
Thierry Chemin
37, route nationale
55200 Lérouville
Tél. : 29 91 34 88
ou 29 91 35 47
Age : 7 ans
Expérience : + 30 GNs

M.I (Minorité Immorale)
Responsable :
Mytailor
Tél. : (1) 45 46 33 65
Age : 6 mois
Expérience : 2 GNs

Courage !... Fuyons les « gaz toxiques ». (photo M.I.).

Calendrier

23-25 mars :
les fils d'Arianne
« La Marée Perdue »

21-22 avril :
Clepsydre
« Les larmes de l'Ailleurs »

Mai :
Les fils d'Arianne
« La peste noire »

Mai :
Le cercle des 4 Arthurs
« la cour du roi déchue »

19-20 mai :
Balanoïl
jeu romain décadent

Mai :
Les Semaines de l'Hexagone
« La Guerre du Feu »

BOTTIN PAGE JAUNE

IL EST FRAIS MON JEU!

Vends BATTLE TECH collection complète 450 F + PENDRAGON 50 F + STAR WARS règle + Guide 150 F ou 75 F pièce. Demander SEB au (1) 87 74 06 71

Vends classeur ASL 180 F.; W.O.A. 180 F.; PARATROOP 110 F; ASSAULT 80 F; TAC AIR (AH) 100 F. Tél. 22 43 07 51 Vincent après 19 h

Vends figurines en plomb (ORC, ELFES, etc). Fabrication artisanale. A partir de 3 F. Demander Didier après 17 h au (16-1) 30 74 34 22

Vends INIT. ŒIL NOIR + 2 scénarios 90 F + 11 livres dont VS..., 12 F l'exemplaire. Demander Christophe au 87 58 11 78.

Pourquoi bottin? Parce que y a beaucoup de personnages mais pas beaucoup d'actions. Pourquoi page jaune? Parce qu'on y fait des affaires.

Vends 20 livres dont vous ... à 10 F l'un. Je désire acquérir AD&D pour PJ et MAITRES. Ecrire à Luis Roberto au 11, rue Saint-Exupery, 77500 CHELLES.

Vos PENDRAGON 150 F. (TBEG), d'un an et vends ZONE 50 F. (bon état). Contacter Edouard au 31 92 24 81 après 19 h.

Vends/echange : TECHNOGUERRIERS neuf 120 F. ou échange contre STAR WARS + GUIDE ou BAALBERITH. Tél. 66 85 13 95 après 18 h. Demander Laurent.

Vends BERLIN XVIII + MARX MEN 12.33 état impeccable. 1400 FB. Téléphoner au 041 / 64 00 34. Demander Philippe (Belgique).

Vends : ŒIL NOIR 1 + 2 + 3 + MDA 1 + 290 F pièce ou 370 F le tout + SC 10 F ou 20 F + SORCIER DE LA MER DE FEU 110 F. COGNETTA 71, rue des Chênes - 92750 Suresnes.

Vends RUNE QUEST III V.O. + ADVANCED + MONSTERS + GRIFFIN ISLAND + LAND OF NINJA : 450 F le tout (TGE); Le jeu des 1001 NUITS 80 F.; EMPIRE GALACTIQUE 80 F. Demander Benjamin au 22 31 47 87.

Vends MALEFICES : BASES + LISIERE + BESTIAIRE 250 F. Etat neuf. Philippe LECONTE 5, rue Louis Bleriot - 91420 MORANGIS.

Vends : L'ŒIL NOIR, INITIATION + ACCESSOIRES MJ 100 F.; THE FURY OF DRACULA 50 F. Demander Emmanuel au 55 52 29 81.

Vends à bon prix un bon nombre de JdR dont AD&D, LES CHRONIQUES DE LINAIS, l'AdC, STORM... avec SCENARIOS et PARAVENTS et d'autres jeux comme RISK, STRATEGO..., pour renseignements, Yannick GHESQUIERE au 56, rue du Vieux Moulin - 59800 LILLE - 20 33 16 60

Petites Annonces

DEAL

Echange AD&D : DMG contre GDM et D&D BASE contre DL. Ecrire à ODEBESSE Dany 28/12 rue des Frères Lumières 59880 St SAULVE.

Echange CHRONIQUE D&D N° 6 contre MODULE AD&D (TBE). Contacter YANN de 17 h 30 à 18 h 30 au 21.53.17.75 (Pas-de-Calais). Merci.

Recherche MJ de STAR WARS pour échange AIDES de jeu scénarios, etc... Ecrire à GAUTHIER Franck - Artigues 93250 PAUILLAC.

Cherche Contact pour C64 et AMIGA. Envoie liste pour échange (REP-ASS) à GARABEDIAN Y. Les Aires 83560 VINON sur VEDON.

JOUEURS, JOUEUSES!

Cherche Partenaires pour JdR + de 16 Ans Région de NANTES - Tél. 40 34 71 22 le soir - Demander ARNAUD.

Cherche joueurs pour STORMBRINGER ou D&D - Région de LYON - Contacter NICOLAS : 73 84 45 37 après 18h.

Cherche club de jeux pour STORMBRINGER / STAR WARS / RUNEQUEST- Contacter Joy Bourgogne ALLIANCELLES 51250 SERMAIZE LES BAINS.

Cherche joueurs, joueuses débutants ou confirmés tous JdR - Région MOISSAC et ses environs - Tél. 63 04 10 38 Vincent après 19 h.

Cherche joueurs pour D&D, CTHULHU, RUNEQUEST etc... sur NICE - Tél. après 17 h à OLIVIER 93 86 33 09.

Cherche partenaires 14-16 ans habitant ANNONAY pour jouer JdR / Jeux de Plateaux - Tél. au 75 32 29 46 après 19 h.

QUÊTES

Cherche dans la série J.R.T.M. les titres suivants : UMBAR (Haven of the Corsairs) - ARDOR (The court of) - BEREE - Guide Book of Middle Earth 1. Pour achat ou Photocopies - Ecrire à Charlie GALIBERT, 86, rue de la Providence - 31500 TOULOUSE.

Cherche AD&D Manuel du joueur + LEGENDS and LORES - Demander THOMAS le soir au 23 61 18 29.

Cherche cassette pour ATARI 800 XL entre 18 h 30 & 20 h Tél. 67 58 05 36

Recherche ecran de STAR WARS à prix interessant + Scénarios. Contacter Thomas NICOT au 26 47 08 66 après 19 h sauf Week-end

Cherche desespérement STEETS OF STAL / Exp. / Kit / Op. / TYPHOON-NATO / Div. / CDER-BATTLE FOR STAL / CITADEL. Téléphoner à Thierry (16) 98 81 05 48.

AKELA GRAAL

Les annonces de cette rubrique paraissent à la fois dans GRAAL et sur le serveur AKELA. Avantages de la formule :
- Votre annonce touche plus de monde
- Une ou deux minutes au clavier de votre Minitel suffisent pour passer une annonce ou y répondre.
- Vous n'êtes pas obligé d'indiquer votre adresse et votre nom sur l'annonce : Votre "pseudo" de miniteliste suffit (appréciable si vous traitez des affaires discrètes; embauche de mercenaires par exemple...)

MODE D'EMPLOI

Avant tout, tapez 36.15 AKELA, choisissez un pseudo, et ouvrez une BAL (Boîte Aux Lettres) en suivant la procédure indiquée.

Si vous voulez répondre à une annonce, tapez :
1) * BE (pseudo de l'annonceur)
2) le texte de votre réponse
3) la touche "ENVOI" deux fois de suite pour valider votre message.

Sivous désirez passer une annonce, tapez :
1) * PE
2) le texte de votre annonce
3) ENVOI, deux fois de suite

Vous êtes un inconditionnel des héros de MARVEL, ou un amateur de ROBOTECH (le JdR), ou de DUEL MASTERS, ou vous êtes de MARSEILLE ... alors Ecrivez-Moi ! Nous avons des points communs. **LE KAOS SUPREME**

Je vends : HITLER'S WAR 150 F J'achète TOBRUK / CAESAR LEGION / CAESAR AT ALESIA / PANZER LEADER / PANZER BLITZ.
Je cherche désespérément : la table de combat du jeu QUIRKS (même photocopie) **ELENDRIEL**

Je suis toujours prête à acheter des Jeux de Rôles et leurs extensions, à un prix raisonnable, pour compléter ma collection. **DAME DU LAC.**

Tous les Mercredis de 18 h à 20 h sur PASTEL FM 99.4
LE MONDE DE L'IMAGINAIRE. La SF, le fantastique à travers la BD, les bouquins, le JdR, la vidéo ... avec "Beetlejuice" et "Sangohu", sur METROPOLE LILLOISE. **ZORGLUB**

J'achète la version anglaise de COSMIC ENCOUNTER, avec toutes ses extensions. **ARCHANGEL.**

On peut maintenant jouer à SQUAD LEADER par correspondance sur le serveur AKELA. Pour tout savoir, taper 36-15 AKELA et rendez-vous en X BAL SQUAD LEADER. **DUEL MASTERS.**

Vends MOSBY'S RAIDERS 150 F; BATTLE HYMN 150 F; DIPLOMACY 150 F; WOODEN SHIPS & IRON MEN 100 F. Tout le lot pour 500 F, état neuf - Contactez Fabrice (1) 43 32 98 77 - **BROOS**

Cherche les règles en Français de IRON MEN & WOODEN SHIP / BLUE MAX / WINGS / SPEED CIRCUIT / CIVILIZATION. Je rembourse tous les frais - **SPIRIT.**

Je cherche toutes sortes de renseignements sur le XVIII ° siècle, et notamment sur le château de Versailles. **HUILLAM D'AVERC**

Cherche Maître pour Rêve de Dragon et Superworld. Sur Paris (10 °) en soirée ou en après-midi - **NEMESIS**

Cherche partenaire pour raid africain au mois de Novembre.
Conditions :
- être libre tout le mois d'Août.
- avoir de bonnes notions de distances et de temps
- savoir lire une carte topo
- avoir son permis depuis plus de trois ans

BELLE MOTARDE

◆ BON D'INSERTION ◆ D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Écrivez votre petite annonce lisiblement (en capitales, une lettre par case). Indiquez le but de votre P.A. et n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre n° de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à : **GRAAL, petites annonces, 1 rue du Parc, 93130 Noisy le Sec.**

le Clan de la Caverne des Trolls

(ET AUTRES MONSTRUOSITÉS)

LE MAGAZINE PIRATE MENSUEL DU NON MOINS MENSUEL MAGAZINE PIRATÉ : GRAAL

Grumf !

C'est par une journée de grand chambardement que nous autres Trolls avons subrepticement investi la cave de la rédaction de Graal. Après nous être faufilés entre des tonnes de boîtes de jeux (à faire blêmir plus d'un amoureux des jeux de (t)rôle), et évité d'innombrables Whog Shrog bitumeux et bien pensants, nous nous sommes installés dans la chaudière et nous y avons logé notre rédaction clandestine. Ainsi, nous avons décidé que tous les mois, nous squaterions une page ou un bout de page, de Graal. Pour cela la technique est simple : intercepter la maquette du journal entre la rédaction et l'imprimerie, et coller sur un article, au hazard, notre superbe magazine. Autant vous dire que nous avons des complices à la rédaction de Graal, mais ceux-ci resteront anonymes (quoique...).



Mini scénario : pendant une aventure, des PJ communs se font zapper par une divinité du genre sympa. Ces aventuriers se retrouvent dans un monde non moins sympa où ceux-ci sont considérés comme des monstres à abattre et nous comme des héros par la population locale ! Grumf, niark-niark !

Le matin du bouclage du canard, dans la brûme blême des canalisations de la chaudière, surprise fut à notre réveil de constater que les légions de Whog Shrog, nous laissaient seuls maîtres des lieux ! Grumf, c'est hyper archi extra génial. Mais nous prendrons soin de nous c'est promis, et nous continuerons de combattre l'adversité et de défendre la veuve et l'orphArrrglh !... Non mais ça va pas lui ! On a déjà dit pas de paladin ici. Si vous voulez vous inscrire à notre fan-club, écrivez-nous à la même adresse que Graal, mais précisez bien en début d'adresse « Le Clan de la Caverne des Trolls, dans la chaudière ». C'est vrai quoi ! ils seraient fichus de nous piquer nos lecteurs, les bigres !

Mini scénario multijeux pour assassin de haut-niveau : la secte des Illustres à Theur vous engage pour supprimer le gang malfaisant des Hères heur (heur veut dire grumf en langage troll) ânes Atomiques. Une mission périlleuse et dangereuse car ce gang possède de très, très nombreux membres ! .

Puisque personne n'en parle, et bien nous allons le faire : Games WorkShop a sorti, l'an dernier, un délire ludique pour les petits et les grands, et pour nous. Le nom de ce bijou : « Trolls in the Pantry ! ». Comprenez par là : « Trolls dans le garde-manger ! ». Dans ce jeu, les héros c'est nous, grumf ! En plus on gagne tout le temps. Mais, dans la même boîte, il y a aussi « Hungry Troll & the Gobbos », « squelch ! » et « Oi ! Dat's my leg ! » Pour ceux qui se demandaient pourquoi les trolls ont déserté les campagnes (de jeux), le mystère est résolu : ils sont tous partis dans ces jeux de plateau où ils ne risquent rien que des agréments. Quand on pense que ces jeux ont chacun une K7 de musiques purement troll et gob pour jouer... Pouf ! soupir... Le public français n'est pas assez nombreux pour que nos éditeurs de jeux puissent se permettre ce genre de folie.

Remerciements à : Alexis, Bilal, Bertrand, Bretécher, Brown, Clerc, Comès, Culliford, Dany, Degotte, Delporte, Derib, Didgé, Ernst, Fmurr, Follet, Franquin, Gotlib, Hausman, Jamic, Jannin, Jijé, Julos, Larousse, Loup, Mézières, Modo, Mœbius, Nana, Roba, Rosinski, Peyo, Servé, Sirius, Tardi.

La personne qui trouvera et nous écrira en premier le comment du pourquoi de ces remerciements, et donc l'origine de cette liste, se verra gagner le prochain numéro de Graal. Et oui ! faut bien qu'on leur fasse un peu de pub à ces jeunôts.

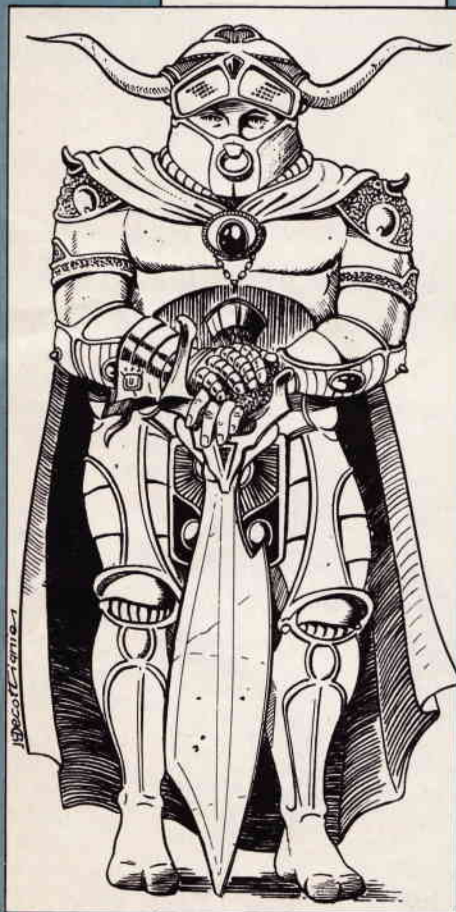
N° 1, avril 1990. © Le Clan de la Caverne des Trolls, le seul magazine pirate de jeux de rôle à avoir près de 70 pages de couverture toutes en couleurs ! Grumf !

L
cett
noi
nois
rés
(AD&
gos
JRTM
cours
catég
huma
val d
L'inscri
tourno
La date
tions est
Enfin, u
très bas
prévu.
manifest
personne
se déroul

... écrire ... propres scénarios. Les ... excel- synopsis sont corrects. A ...iniques. La maquette est agréable et les illustrations vont du moyen au superbe. ●

Vous êtes Taureau ? Ça va être votre fête. Quelle mentalité ! On en apprend de belles...

LE TAUREAU





Arnaud Dalhem



Jean-Yves Decottignies

Si vous êtes né entre le 21 avril et le 20 mai, voici votre portrait de joueur de jeux de rôle.

L'inébranlable forteresse

Vous êtes d'une incroyable endurance, autant physique que mentale. Vous résistez vraiment jusqu'au bout : combien de MJ se sont acharnés sur vous, pour finalement abandonner, à bout de force ? Le danger ne vous fait pas peur, le fait d'être proche de la mort ne vous préoccupe pas. Vous restez impassible même en face des créatures les plus abominables. Vous donnez une impression de puissance massive et concentrée. Il est quasiment impossible de vous faire perdre vos nerfs. Heureusement, car lorsque ça arrive, vous vous transformez en cyclone dévastateur !

Courageux mais obstiné

Lorsque tous vos compagnons sont découragés et perdent espoir, vous êtes le seul qui garde toujours la même détermination et la même volonté de vaincre. Ceci fait de vous un véritable pilier au sein du groupe. Mais votre faiblesse est une certaine lenteur de réflexion. Ainsi, il ne faut pas trop vous brusquer car vous avez quelques difficultés à vous adapter rapidement. Bien souvent, vous vous entêtez à suivre obstinément une direction, et vous ne changerez jamais de tactique une fois votre idée en tête. Remarquez que si l'idée est bonne, ça vous réussit très bien !

Un charmeur jaloux

Non seulement vous êtes tenace, mais en plus vous savez charmer vos adversaires par de belles paroles. Vous voulez tout avoir, et vous êtes scandalisé lorsque quelqu'un possède quelque chose de plus que vous. Quand vient le moment du partage des gains, vous êtes d'une opiniâtreté sans pareille. Vous veillez à ce que vous ne soyez pas lésé de la moindre piécette (et qu'au contraire vous en ayez un peu plus que les autres !). Gare à celui qui vous embête, car vous êtes très rancunier et lorsqu'il s'agit de défendre votre intérêt personnel, vous ne renoncez devant rien. Lorsqu'il y a un désaccord, vous êtes bien le dernier à céder !

Goûts de luxe

Bien entendu, la première chose qui vous intéresse dans une aventure, c'est le montant de la récompense. Votre plus grand plaisir est d'entasser des trésors dans votre cave, collectionner des objets d'art, et... faire une grosse bouffe à la fin de l'aventure ! Vous accordez la plus grande importance à vos possessions personnelles, et vous en tenez un compte très précis. Vous ne vous sentez bien que dans le confort et le luxe.

La passion du réalisme

Vous vous intéressez très probablement au wargame (en particulier avec figurines) car vous êtes patient (une des grandes qualités du wargameur) et savez construire une stratégie (vous êtes spécialiste de la défense en béton). Votre intérêt pour les jeux de rôle vient surtout des possibilités de simulation. Vous préférez les jeux aux règles très concrètes qui collent à la réalité. Mais vous n'en appréciez pas moins les mondes imaginaires, voire même totalement délirants !

Alignement : neutre absolu

Généralement, vous n'êtes motivé que par votre intérêt personnel. La situation des autres ne vous préoccupe pas, l'essentiel est que la vôtre soit confortable. Vous voulez tout posséder, accumuler les richesses. Malgré cet instinct de possession, vous êtes plutôt fidèle à vos compagnons et n'êtes pas vraiment du genre à leur faire des coups dans leur dos... sauf si eux-mêmes le font !

Le Taureau médiéval

Le Taureau se sent très à l'aise dans la nature : il a donc les qualités d'un ranger. Son courage exceptionnel et sa détermination font de lui un combattant de qualité. En revanche, il est quelque peu rebuté par la magie. C'est un domaine qu'il a du mal à comprendre car cela va à l'encontre de sa conception réaliste du monde. Mais il s'y intéressera si les sorts sont simulés de façon réaliste ; il tiendra alors à jour méthodiquement toute sa liste de composants et autres détails techniques. Toujours est-il qu'il trouve les magiciens trop faibles, et il leur préfèrera certainement une carrière de clerc, notamment pour des sorts concernant la terre et la nature.

Le Taureau du XX[e] siècle

Le Taureau se fond à merveille dans la jungle moderne. Par son instinct naturel de possession, il ne résiste pas à amasser toujours plus d'argent. De plus, il a une prédilection pour l'armement lourd. Pour ce qui est du psychisme, le sien est à toute épreuve : il ne risque donc rien du côté de la Santé Mentale. Il sait enquêter de manière méthodique et élaborer des tactiques constructives. De préférence, il choisira une profession réaliste (scientifique, historien) ou qui rapporte beaucoup, en essayant à chaque fois d'accentuer les caractéristiques qui apportent force, robustesse et endurance, à son personnage.

Le Taureau du futur

Il a parfois du mal à s'adapter à toutes ces nouvelles technologies ! C'est pourquoi il choisira le plus souvent une carrière qui lui rappelle le monde qu'il connaît. On rencontre souvent des Taureaux faisant de la contrebande de lasers lourds et autres fusils à plasma. Cela lui permet de se mettre quelques crédits galactiques de côté pour pouvoir un jour réaliser son rêve : s'acheter un immense vaisseau, ou même, pourquoi pas, sa petite planète personnelle ?

00700

Rolemaster™



Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
complet en une boîte



AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !

